GAME科技风

TV GAME专门志　2004.9B

幻想水浒传IV
系统详解　攻略始动！

世界足球胜利十一人8
新增操作方法逐点分析，ML模式要诀指导
16大页！联赛与隐藏球队中英文译名大公开

洛克人EXE 4.5
一期完剧情式要点攻略＋隐藏要素完全解析

SUDEKI
XBOX玩家暑假必玩大作完全制胜流程攻略

最新热点游戏全面介绍
- 雅典2004
- 拳皇　极限冲击
- 超级机器人大战GC
- 超级机器人大战OG2
- 火炎之纹章　圣魔之光石
- 火影忍者2

美日焦点！MGS3与GTA：SA的趣味新要素

第三次进化！最新PS2金手指权威解析

精美海报

赠品CD

天诛　红
经典乐曲集

定价：RMB 9.8

ISSN 1671-7341
18>

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

Nintendo

传说的斯塔菲3

2004.9B

2004 年 9 月 15 日

CONTENTS

TV GAME专门志 2004.9B

GAME科技风

幻想水浒传IV系统详解＋攻略始动！
世界足球胜利十一人 8 大型绝赞攻略
洛克人 EXE4.5 剧情式攻略＋隐藏要素
第三次进化！最新 PS2 金手指使用指导

GAME INDEX

ARC

CAPCOM FIGHTING JAM	40
鬼魂小队	41

GBA

火炎之纹章 圣魔之光石	10
超级机器人大战 原创世纪2	16
召唤之夜 铸剑物语2	37
洛克人EXE4.5 真实操作	79

GC

超级机器人大战GC	14
魔戒 中土第三纪元	36
纸片马里奥RPG	96

PS2

战国无双 猛将传	12
生化危机 爆发 档案2	18
死亡认证 铁拳：尼娜·威廉姆斯	19
装甲核心 NINE BREAKER	20
前线任务ONLINE	21
勇者斗恶龙Ⅷ	22
宇宙战舰大和号 对艾丝干迪尔的追忆	23
剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	24
火影忍者 NARUTIMENT HERO	25
妖精战士 世纪	26
钢之炼金术师 梦之狂欢节	27
机动战士高达SEED 没有终结的明日	28
剑豪3	29
空色之风琴	30
中华雀士 天和牌少女	31
TO HEART 2	32
桃太郎电铁USA	33
HARD LUCK 英雄回归	34
黄金眼 欺诈者	35
魔戒 中土第三纪元	36
CAPCOM FIGHTING JAM	40
拳皇 极限冲击	48
迷惑星人 恐慌制造者	49
MICHIGAN	51
雅典2004	52
幻想水浒传Ⅳ	54
世界足球胜利十一人8	69
洛克人X 队长指令	82
天诛 红	86
数码恶魔传奇 同调化身	89
J联盟创造职业球会'04	104

XBOX

武装雄师 同盟打击	38
布林克斯2 时空之战	39
CAPCOM FIGHTING JAM	40
SUDEKI	74

其他栏目索引

情报网络	2
游戏龙虎榜	8
游戏时刻表	9
太郎信箱	111
太郎天地	114
新作评议会	116
非常精品推介	118
G画廊	120
Our Shop	121
漫动作	123
读编漫话	126

梦回三国扫描制作

10 新作狙击

GBA	火炎之纹章 圣魔之光石	10
GBA	超级机器人大战 原创世纪 2	16
GC	超级机器人大战 GC	14
PS2	战国无双 猛将传	12
PS2	生化危机 爆发 档案 2	18
PS2	死亡认证 铁拳：尼娜·威廉姆斯	19
ARC	CAPCOM FIGHTING JAM	40
	鬼魂小队	41
GBA	召唤之夜 铸剑物语 2	37
GC	魔戒 中土第三纪元	36
PS2	装甲核心 NINE BREAKER	20
	前线任务 ONLINE	21
	勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被诅咒的公主	22
	宇宙战舰大和号 对艾丝干迪尔的追忆	23
	剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章	24
	火影忍者 NARUTIMENT HERO	25
	妖精战士 世纪	26
	钢之炼金术师 梦之狂欢节	27
	机动战士高达 SEED 没有终结的明日	28
	剑豪 3	29
	空色之风琴	30
	中华雀士 天和牌少女	31
	TO HEART 2	32
	桃太郎电铁 USA	33
	HARD LUCK 英雄回归	34
	黄金眼 欺诈者	35
	魔戒 中土第三纪元	36
	CAPCOM FIGHTING JAM	40
XBOX	武装雄师 同盟打击	38
	布林克斯 2 时空之战	39
	CAPCOM FIGHTING JAM	40

54 大攻略

GBA	洛克人 EXE4.5 真实操作	79
GC	纸片马里奥 RPG	96
PS2	幻想水浒传Ⅳ	54
PS2	世界足球胜利十一人 8	69
PS2	洛克人 X 队长指令	82
PS2	天诛 红	86
PS2	数码恶魔传奇 同调化身	89
PS2	J 联盟创造职业球会'04	104
XBOX	SUDEKI	74

48 初心锦囊

PS2	拳皇 极限冲击	48
	迷惑星人 恐慌制造者	49
	MICHIGAN	51
	雅典 2004	52

42 东瀛采风

潜龙谍影 机密文件 42

44 欧美看台

横行霸道：圣安德里亚 44

45 硬件特稿

ACTION REPLAY MAX EVOLUTION——第三次进化 45

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

■总编辑／社长：惠秋建 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：韩洪泰 戴郁思 ■副社长：王少华 马抗美 杜迎秋 ■主管：河北省科学技术协会 ■主办：河北省科技咨询服务中心 ■编辑出版：《科技风》杂志社 ■社址：中国·河北石家庄市裕华东路100号 ■邮编：050011 ■编辑部电话：0311-6962894 ■邮发代号：18-38 ■国际标准刊号：ISSN1671-7341 ■国内统一刊号：CN13-1322/N ■广告经营许可证号：1301024D00010 ■出版日期：2004年9月15日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市 34—007 信箱 | 邮编：518034 | E-mail: GAME-KJF@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

情报网络
FRESH NEWS

NDS日本 NDS获得大厂强势支援

NDS的气势大大增强!

两大新手掌游戏机将在今年冬季对垒，而它们的致胜筹码之一当然就是要看谁能获得更多的游戏厂商支持。上期曾报导过任天堂已经表明全球100多间的公司愿意为NDS开发游戏，不过对于靠近日本的国内玩家来说，有80家美厂加盟也未必赶得上20家日厂加盟更有说服力。

这次任天堂就公布了日本方面正在开发中的对应NDS的作品名单，目前日本方面已有超过76款游戏正在开发中，除了ATLUS外，多间知名厂商如CAPCOM、KONAMI、SQUARE ENIX均公布了作品名单，阵容之强盛实在与PSP不遑多让，其中可谓“兵家必争之地”的SQUARE ENIX，还一口气发表了4款新作，这些新作更非虾兵蟹将，而是《最终幻想 水晶编年史》、《勇者斗恶龙 怪兽篇》等级的作品，与虽然加盟PSP却没有实际作品公布的情况形成了鲜明的对比。以下是新发表的游戏名单，有一部分似乎是PSP与NDS重叠的，不知是否会有差异存在呢？

厂商	作品名称		
		KONAMI	实况力量职业棒球系列
AKI	MIKKE!	MARVELOUS	河钓王系列
ARUZE	COOL 104 JOKER & SETINE	MARVELOUS	牧场物语DS
ATLUS	人生GAME DS	MARVELOUS	原创RPG
ATLUS	真·女神转生DS	MARVELOUS	福星小子
ATLUS	SNOW KIDS	MTO	大家的麻雀
ATLUS	KADUKEUS	MTO	赛车游戏
ATLUS	Q版赛车DS	NAMCO	新钻子先生
ATLUS	头脑汁游戏系列! VOL.1	NAMCO	新RPG
BANDAI	METEOS	ROCKET COMPANY	CHOBI ISLAND 3
BANDAI	ONE PIECE	SAMMY	实况角子老虎机必胜
BANPRESTO	龙珠Z		法! 北斗之拳
CAPCOM	洛克人EXE系列	SEGA	索尼克DS
CAPCOM	红侠乔伊系列	SPIKE	研修医 天堂独太
CAPCOM	逆转裁判系列	SQUARE ENIX	勇者斗恶龙怪兽篇新作
CHUN SOFT	不可思议的迷宫	SQUARE ENIX	最终幻想 水晶编年史新作
D3 PUBLISHER	动作游戏	SQUARE ENIX	史莱姆无理 勇者斗恶龙新作
EPOCH	动作游戏	SQUARE ENIX	圣剑传说新作
GAME ARTS	新作RPG	SUNRISE	模拟游戏
HUDSON	天外魔境系列	TAITO	泡泡龙系列
IDEA FACTORY	鬼魂力量	TAITO	涂鸦王国系列
JAMS WORKS	新桌上游戏	TECMO	怪物农场新作
KONAMI	幸存的孩子们	TECMO	TEAM NINJA新作
KONAMI	旺达尔之心	TOMY	ZOIDS
KONAMI	WINNING ELEVEN系列	TOMY	火影忍者
KONAMI	大盗五佑卫门	YUKES	摔角
KONAMI	我们的太阳	元气	LIVING HIGH↑KILLING LOW↓
KONAMI	游戏王!	元气	发生川侦探事件簿
	NIGHTMARE TROUBADOUR	元气	街道RACING BATTLE
KONAMI	恶魔城	任天堂	NINTENDO GS

ETC日本 东京游戏展首轮作品公布

东京游戏展将于9月举行，现在CESA方面已经公开了第一轮参展商的数目及预定展出的作品，其中大部分参展游戏都可预料到，而新面孔则有ACQUIRE为SPIKE开发的《侍道3》以及一些PSP作品，反而近日情报甚多的NDS则暂时未有作品公布。而目前预定展出的作品，手机游戏有38款、电脑/网络游戏占82款、PS2有27款、PSP有5款、GC有3款、GBA有2款、XBOX有3款，其他的占25款。

ACQUIRE	侍道3(PS2)		其他新作
ARDUC	C@M 工作站(PS2)	NAMCO	皇牌空战5(PS2)
CYBERFRONT	可兰经(PSP/PUZ)		死亡认证 铁拳：尼娜·威廉姆斯(PS2)
	空想的财富2(PS2)		铁拳5(AC)
	新美少女梦工场(PS2)		仙乐传说(PS2)
GAME INFINITY	MYSTIGUE NIGHTS(PS2)		重生传说(PS2)
	DJ舞蹈(XBOX)	SNK PLAYMORE	KOF十周年系列
HUDSON	天外魔境IIINAMIDA(PS2)	SEGA	樱大战V EPISODE 0(PS2)
	炼狱 THE TOWER OF PURGATORY(PSP)		光明之泪(PS2)
	桃太郎电铁USA(PS2)		新光明力量(PS2)
	BOBOBOUBO BOUBOBO(GC)		DORORO(多罗罗)(PS2)
	炸弹人大乱斗(PS2)		兽王记(PS2)
KOEI	真·三国无双(PSP)	SAMMY	剑风传奇(PS2)
	战国无双(PS2)		罪恶装备ISUKA(PS2)
	安洁莉可ETOILE(PS2)	TOMY	索斯III(GC)
	Harukanaru Tokino Nakade(PS2)		索斯STRUGGULE(PS2)
KONAMI	ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING(PS2)		火影忍者 激斗忍者大战3(GC)
	摔角玫瑰(PS2)		火影忍者RPG(GBA)
	潜龙谍影3 食蛇者(PS2)	TONLIN HOUSE	D→A WHITE(PS2)

ETC美国 BLOOD RAYNE开拍大电影

由她担纲女主角，像吗?

越来越多电视游戏被改编成大电影，本次说到美国厂商MAJESCO的《BLOOD RAYNE》也将改编成电影，预计成本为3000万美元，这与现今多数好莱坞大片的巨额影片制作费相比，其实并不算什么。该游戏的女主角是位能变身的女吸血鬼，而电影中的女主角则是由曾主演过《未来战士3》中的女机械人T-X的女模特儿克里丝汀娜·罗根(KRISTANNA LOKEN)担任。

ETC 美国 EA取得两部电影的游戏版权

一方面有电影公司将电视游戏改编成大电影，但另一方面游戏厂商也为电影的游戏化而努力，现在ELECTRONIC ARTS就公布了已经取得两部电影的游戏版权。第一部是改编自黑帮电影《THE GODFATHER(教父)》，是一款《GTA》类型的动作游戏，游戏对象为18岁以上，更在马龙·白兰度生前请其负责游戏中角色的配音，目标在2004年后半期推出。

第二部是《BATMAN BEGINS(少年蝙蝠侠)》，本作品已预定多平台发售，是一款故事会根据电影剧情而发展的动作冒险游戏，讲述主角在父母被杀后如何成为蝙蝠侠的，具有潜入式动作游戏的玩法，发售日未定。

PS2 日本 棋魂漫画家负责游戏人设

游戏标题。

由小畑健负责人物设定。

CG化的主角源义经。

以漫画《棋魂》而成名的漫画家小畑健，目前正在《周刊少年跳跃》上连载人气新作《DEATHNOTE(死亡笔记)》。而他近期还抽空为BANPRESTO的新作负责人物设定。该游戏名为《义经纪》，是一款以历史人物——源义经为题材的剑术动作游戏，玩法估计类似《鬼武者》，预定明年春季发售。

PS2 美国 PS2三大劲作延期传闻

未确认情报！根据美国大型游戏网站的传闻消息，预定年内发售的PS2三大劲作《DEVIL MAY CRY 3（恶魔猎人3）》、《GRAN TURISMO 4 (GT4)》和《KILL ZONE》，将会延期至2005年才能发售。至于延期的原因，前两者是因为受到开发进度的问题影响，其中据“GT之父”山内一典透露，目前《GT4》的开发度为75%，目标仍是今年底推出。而《KILL ZONE》则是为了避开与XBOX的《光环2》的正面交锋。至于以上消息未有任何事实根据，大家姑且不必当真。

PS2 美国 怪诞城之夜罗生门事件

日本版仍然如期发售。

以著名导演添布顿的人气的布偶电影为题材而开发的游戏《NINGHTMARE BEFORE CHRISTMAS(怪诞城之夜)》，原打算在今年万圣节时推出，以对应该游戏独特的气氛。不过较早之前美国CAPCOM表示该作品要延期至2005年，而有些网上游戏批发商则指出该游戏应该会在明年2月发售。不过日本CAPCOM网页内刊登的发售日却为10月21日发售，这可能只是美国CAPCOM单方面延期。

PS2 日本 PS3将使用BLU-RAY光盘

目前有许多玩家都关心未来PS3将会使用什么光盘来作为软件媒体。事实上厂商正与多间公司合作，既有BLU-RAY DISC（蓝光光盘）又有PAPER DISC（纸光盘）。不过最近一名SONY员工透露，PS3将会使用BLU-RAY DISC作为游戏媒体，此光盘的容量单层为25GB，双层时更倍增至50GB，容量比目前PS2的硬盘还要大，所以无论什么游戏用一张光盘便足够了。再加上目前厂商已在各地区逐步设立了生产线，似乎为这方面的工作已经做好了部署。至于PS3使用的读碟机是不具备烧录功能的，这当然是为了防止出现盗版问题。

PS2 美国 星际牛仔延期推出

该游戏日版尚未发表。

BANDAI在美国发表的改编自日本人气卡通动画的《COWBOY BEBOP》的PS2版游戏，由原定的10月发售延期至明年。该作品是款采用卡通渲染方式来表现的动作冒险游戏，游戏中可以使用3位主角进行冒险。除了解谜之外，还要打倒50名通缉犯。此作品目前尚未发表是否会在日本推出。

XBOX 美国 CONKER新作出现在GBA上？

RARE正在为XBOX开发的网络对战型动作游戏《CONKER LIVE & RELOADED》，最近公开了一些新的画面，其中最令人感到惊讶的是在其中一幅图片中，看见主角CONKER正在玩类似GBA的手掌游戏机。事实上，在游戏中可通过该手掌游戏机取得超任时代的由RARE开发的格斗游戏《KILLER INSTINCT（杀手学堂）》作为附赠作品。该游戏预定在12月推出。

相信只是外形和GBA相同而已。

GC 美国 生化危机4今年内无法推出

迟到总好过没有。

第三方厂商在GC上推出的游戏已经越来越少了，现在相信有许多GC玩家还在期待着CAPCOM的《生化危机4》，不过这款开发多时的作品，有关它的不利消息却总是层出不穷，前一段时间就有消息指出该游戏无法在今年内发推出，现在美国CAPCOM正式宣布《生化危机4》美版确定在2005年1月11日发售，至于日版何时发售则未明，或许稍后日本CAPCOM会正式公布。而美版的该游戏定价为49.99美元，虽然今年内可能玩不到了，但总比连何时出都不知道要好吧。

PSP 韩国 韩国制PSP动作游戏详情发表

感觉与《装甲核心》差不多。

由韩国开发的PSP作品。

设有主观视点模式。

在今年E3上，韩国公司ZEPTTO STUDIOS发表正在开发PSP作品《VOLCANUS ONLINE》，那是一款玩法类似《装甲核心》的机械人动作游戏，现在终于有画面及详细情报公开。游戏故事背景为2100年的地球，由于温室效应令海洋水位上涨，沙漠扩大，都市都变成了荒废，地球上只余下20%的陆地可供居住，中、美、欧、亚的人类便为了争夺有限的资源而驾驶机械人进行战斗。本作品备有无线通讯对战系统，可让4至8名玩家同时进行游戏。此外，游戏中还设有大量的道具，并能以SONY的记忆棒MEMORY STICK来储存资料，而OFFLINE模式中也可以收集道具。此外还计划在未来通过网络下载新版图及道具。游戏发售日未定。

PSP 日本 掌机版GT4是PS2移植版

虽然在E3时“GT之父”山内一典表示PSP版的《GT4 MOBILE》并非单纯移植自PS2版，但是在最近的一次访问中，他却表明PSP版是移植自家用版的，更表明PSP版会与家用版有着同等份量的内容，甚至计划把PS2版《GT4》的游戏引擎带到PSP版上，这便与之前SCE提出的家用版与掌机版游戏必须有分别的说法有差异，至于玩家会选择买哪个版本呢？还是两个版本都买呢？相信这才是关键的问题。

PSP 日本 英雄传说系列移植至PSP

日本FALCOM的其中一个RPG系列《英雄传说》，将会移植至SCE的新手掌游戏机PSP上，移植的作品包括该系列的第三至第五集，游戏由原厂担当移植工作，发行则交给BANDAI负责，预定2005年底发售。

《英雄传说》是厂商旗下的一个长寿系列。

PS2 日本 MGS3提早在10月份发售？

越早推出当然越好。

KONAMI最引人注目的大作《潜龙谍影3 食蛇者》，相信不是机迷都在期待着它的推出，之前美国方面公布该游戏将在冬季发售，但随即有消息指出发售日会提早到11月，这已令玩家喜出望外了。现在根据日本游戏店透露的情报，《MGS3》已预定在10月推出，这有别于过去两作都在美国率先发售的先例。此外已确定本作也会像前两作那样推出限定版“PREMIUM PACK”，普通版定价6980日元，而限定版售价12800日元，暂时不知道限定版会送什么。

NDS 美国 美版NDS游戏名单公布

厂商	作品
ATARI	雅利达杰作集
ELECTRONIC ARTS	黄金眼
	疯狂的NFL
	极品飞车 地下狂飙
	老虎·伍兹的PGA TOUR
	THE URBZ: SIMS IN THE CITY
KONAMI	神龙支持者
	FROGGER 2005
	WINX
MAJESCO	月光寓言
	NANOSTRAY
	开发中三款作品
ORBITAL MEDIA	动作游戏
	战略RPG游戏
	格斗赛车游戏
	家庭游戏
SUMMITSOFT CORPORATION	AIR ASSAULT 2
	组织者PLUS
TELEGAMES, INC.	究极脑力游戏
	究极卡片游戏
	究极口袋游戏
THQ	SPONGEBOB SQUAREPANTS
	开发中五款游戏
UBISOFT	ASPHALT GT
	雷曼
	电影改编游戏(2005年初)
	其他
VIVENDI	机器人

Nanostray
《NANOSTRAY》的商标款式。

玩法类似《SILPHEED》。

继日本之后，任天堂也在美国官方网页上发表了NDS的游戏名单(在此名单上已删除刚在日本公布的作品)，此举毫无疑问是为了提升外界对该掌机的信心，其中会发现EA的作品阵容其实与PSP上的差不多，这也可直接比较出两者的机能到时会有什么差异，其中美式足球游戏《疯狂的NFL》还对应无线对战。另外MAJESCO发表的《NANOSTRAY》是一款立体射击游戏，感觉上玩法类似GAME ARTS的《SILPHEED》。整个游戏共有10关，预定2005年夏季发售，备有无线双人模式，对应WLAN网上得分排名以及电池记忆。

NDS 日本 NDS小狗育成游戏登场

多边形制作的小狗很可爱。 下部画面可供输入指令。

在任天堂新公布的NDS游戏名单中，有一款名为《NINTENDOG》的作品，现在已有该游戏的画面公开，它原来是一款类似KONAMI的《小狗工作站》的饲养家犬的游戏，上部画面中会显示以多边形制作出来的仿真爱犬，下部画面则是各种调教指令，当然指令可以用触碰画面的方式输入。游戏发售日未定。

NDS 日本 ATLUS手术游戏登陆NDS

活用NDS功能的手术游戏。

曾报导ATLUS已发表在NDS上推出5款作品，其中一款名为《CADUCEUS》的作品未知是什么内容。原来那是款做手术的游戏，全名为《外科手术的魔杖》，游戏对应触碰画面及声音辨识功能。通过触碰画面可为患者正确地在患处施行手术，与体内的寄生虫搏斗，至于声音辨识功能则是当患者意识模糊时给予其鼓励，可称得上充分发挥NDS特性之作。而本作品并非模拟手术的游戏，厂商强调游戏中的治疗过程并非真实的。游戏预定2005年初春发售。

ETC 美国 灵魂能力3正在开发中？

未确认情报！来自美国网上的传闻，指出NAMCO正在开发《SOUL CALIBUR Ⅱ》的续集，目前仍属于初期阶段，事实上该系列的第二代在3大机种上同时推出，使厂商获得了预料之外的佳绩，尤其是加入了林克的GC版的销量更是位列第一，至于续作是否会还会采取相同的策略则未明。

ETC 日本 光明系列新作停不了

“《光明》系列”可称得上是SEGA旗下一个最特别的系列，因为虽然冠上了有关名号，但是却衍生出许多不同玩法的游戏，有立体迷宫RPG、SRPG及ARPG。之前厂商筹备展开“SHINING”游戏计划，一口气发表了3个作品，分别是GBA的《光明力量》、PS2的《光明之泪》和《新光明力量》。较早之前SEGA宣传部长在官方网页中透露，原来“《光明》系列”还有一款新作正在筹备中，暂时未公布其名称，但由于《新光明力量》也要2005年才发售，估计作为第四弹的新作会在更靠后的日期发售。

ETC 美国 越野精英赛新作放弃推出PS2美版

美版只在 XBOX 上推出。

CODEMASTERS的人气越野赛车游戏《COLIN MCRAE RALLY》可说是一集接一集地发售，早在《CMR04》未推出时，厂商已公布正在开发最新作《CMR2005》，当时公开会同时制作PS2、XBOX和PC版。不过现在厂商宣布，新作将会和前一代一样，PS2版只在欧洲和澳大利亚推出，美版则只发售XBOX版，预定9月28日推出。

ETC 美国 欧洲游戏厂商大吞并

根据英国新闻网报导，法籍背景的游戏厂商UBI SOFT打算以215万英镑收购EIDOS，不过两间公司均没有就此消息发表意见。而同时EA也提出以3亿美元收购EIDOS。另一方面，UBI SOFT还锐意收购以“《COLIN MCRAE RALLY》系列”驰名的CODEMASTERS，目前双方正在进行交涉，据估计厂商本次收购是希望借此来弥补在赛车及运动游戏方面的不足。事实上，之前EA也决定以4800万美元收购正为其开发赛车游戏《BURNOUT 3》的CRITERION SOFTWARE，CRITERION SOFTWARE也是保有中介软件RENDER WARE技术的公司，该技术目前已有超过500款游戏应用过，包括《幻想水浒传Ⅲ》及“《GTA》系列”。

ETC 美国 龙争虎斗续作在次世代机上登场

MIDWAY目前正为PS2与XBOX开发的残忍派格斗游戏最新作《MORTAL KOMBAT：DECEPTION（龙争虎斗：诡计）》，而厂商的CEO（最高负责人）已表明该系列的下一集会移师到PS3与XBOX2上。至于《MORTAL KOMBAT：DECEPTION》将于10月在美国发售，本作中会加入类似《DOA3》里可跳到其他场地的设计，并且有更多的残忍的终结技。

NDS 美国 NDS美版比日版早推出？

未确认情报！根据美国大型游戏网透露的情报，任天堂的新型手掌游戏机NDS将会在美国先推出，在美国的发售日期为11月，而日本则会在一个月后，即12月推出。而网上的情报提供者也表示此信息言之确凿，可谓100%真实的。不过当日在任天堂发表会上，社长岩田聪表示NDS会全球同步发售。如果真如传闻中的那样，究竟是厂商出尔反尔，还是任天堂这次比较看重美国市场呢？

焦点评论 任天堂业绩继续强势，各方面计划今后仍向好

今年以来 SCE 的游戏素质一般。

一年之计在于春，对游戏厂商来说如果该季度能够取得不俗的业绩，这无疑将会为接踵而来的下一季度打下良好的基础。而在最近，部分厂商公布了2004年第一季度的业绩报告，其中已经收到了任天堂和SONY的业绩报告。从中我们可以看到，任天堂的营业利益大幅增加，GBASP主机继续大卖，再加上其他厂商旗下的软件配合，还有最重要的是该季度有不少出色的GC软件出现，如《PIKMIN2》等充满趣味性的游戏，这直接使GC的销售情况也随之改善。而反观SONY，单从游戏部门来看，虽然游戏软件的销售量比往年多，对应PS2的软件数和收益金额也有所增加，不过却因为主机的销售量出现疲软，PS2因减价而使收益下降，对应PSone的软件数和收益金额均减少，反而令SONY第一季度的业绩出现了赤字。在地区方面，SCE在日本本土的业绩有所增加，但在欧美地区却有明显降低。

任天堂还有大量具有创意的作品。

回顾第一季度两间厂商推出的软件，SONY方面除EYE TOY外缺少了具有号召力的作品，再加上主机的销售可能已接近饱和等问题的影响，比上年的业绩有所下降也是无法避免的事。不过主机销量就算了，最大的问题是今年的SCE实在没有什么叫好又叫座的游戏，比较好的应该算是去年11月的《SIREN》（《尸人》），而今年3月推出的新一代《波波罗古罗伊斯物语》却反应只是一般，而且又推出了一些另类至极的作品，让人完全不明白SCE的用意何在，这与它在PS时代经常有全新游戏问世的全盛期相差甚远，是不是那些开发人员江郎才尽了呢？又或是他们正全力地在开发PSP的游戏？

话说回来，任天堂方面的NDS又有最新情报，除了正式决定主机名为“Nintendo DS”外，外型方面也来了一次大变更，变得非常有现代感，跟E3上的初版设计有很大差异，START和SELECT按键和电源按钮的位置也有所调整，可能看到SONY的PSP外型如此得民心，所以任天堂才有这次的行动吧。不过迟改总好过不改，现在NDS的外型也挽回了不少人的支持度，如此一来，对抗PSP的赢面将变得更大。其实要一部主机胜出，厂商自家持有多少出色的作品也是成败的关键之一，就拿任天堂来举例，自家的人气作品放在NDS上的已经不下20款，比起SCE的作品吸引力有过之而无不及，而这些也是今后次世代手掌机大战中任天堂可能取得优势的原因之一。

NDS现在的外观设计很吸引人。

任天堂第一季度发表业绩

-	销售量	营业利益	纯利益
2004年第一季度	821亿5300万日元(+2%)	174亿6700万日元(+141.1%)	226亿3500万日元
2004年度连结业绩预测	5300亿日元	-	700亿日元

SONY第一季度发表业绩

-	销售量	营业利益	纯利益
2004年第一季度(SONY整体)	1兆6121亿日元(+0.5%)	98亿日元(-41.4%)	233亿日元
2004年第一季度(游戏部门)	1054亿日元(-15.4%)	-29亿日元	
2004年度连结业绩预测	7兆5500亿日元(+1%)	1600亿日元(+62%)	1000亿日元

PS2 日本 DQ Ⅷ发售日确定？

未确认情报。对SQUARE ENIX来说，无论“《最终幻想》系列”还是“《勇者斗恶龙》系列”都是镇山之宝，尤其是后者在日本游戏市场长更是呼风唤雨的能力。虽然厂商仍然表示最新作《DQⅧ》的发售日为冬季，但是现在日本的游戏批发商则已透露该注目作品预定在今年11月25日面世，这的确比预定的发售期提前了，不知是否因为LEVEL 5中止了开发《TFLO》的关系呢？不过此消息暂时还没有得到SQUARE ENIX的证实，以前《星之海洋3》也曾有过将发售日提前的情况，但最后因为制作问题还是延期了，所以厂商才迟迟不敢确认。

PS2 日本 DQ Ⅷ完成作曲工作

年内发售的可能相当高。

除了网上有消息报导《DQⅧ》将于11月25日发售，现在又有另一则新情报来证明上一条消息的可信度。因为负责每一代“《DQ》系列”背景音乐作曲的音乐家指出，目前已经完成了有关《DQⅧ》的所有音乐制作，现在正进行PS2音源数据化的整理工作，为今年内发售而努力，就算最终游戏不是在11月25日发售，估计今年内应该也差不多可以玩到了。

PS2 美国 SOCOM 2上网时间超越XBOX LIVE

最近Microsoft公布XBOX LIVE的用户突破100万人，而平均每天全世界的玩家花在XBOX LIVE上的时间已经达到26万5549小时。不过美国SCE随即公布了PS2的网络游戏上网玩家数字作为反击。原来仅仅是《SOCOM 2（海豹突击队2）》一款游戏就已经比XBOX LIVE整体的游戏时间还多出10万个小时，PS2玩家平均每天花在该游戏上的时间超过了37万3000小时，而至7月9日为止，全世界PS2玩家的网络总游戏时间已经达到9400万个小时，相当于1万853年的时间，每天平均有10万3000个用户登记，似乎今后Microsoft不要以小时作为数据单位来公布XBOX LIVE的成绩了，以免相形见绌。

仅仅是《SOCOM 2》的成绩已盖过了整个XBOX LIVE。

XOBX 日本 PHANTOM DUST网上模式公开

网上模式内容充实。

由曾开发“《飞龙》系列”的前SEGA开发人员制作的XBOX动作游戏《PHANTOM DUST》，其有关XBOX LIVE的内容终于公布了，最多能让4人同时参予，包括进行4人混战、2对2战斗以及技能交易。此作品预定在整个亚洲地区同时推出，包括香港、韩国、台湾、新加坡，所以以上地区的玩家可进行网上对战。游戏预定9月23日发售，定价6090日元。

PS2 美国 索尼克系列集登陆 PS2

增加份量移植至PS2。

去年SEGA曾在GC上推出名为《索尼克MEGA COLLECTION》的游戏，将过去的“《索尼克》系列”作品收录在一张光盘中。现在厂商决定于PS2上推出有关该游戏的加强版《索尼克MEGA COLLECTION +》，游戏除了包含有第一至第三代的《索尼克THE HEDGEHOG》外，还有3款通过《索尼克& 纳克鲁斯》来开启的《索尼克3 D BLAST》、《索尼克 SPINBALL》及《DR.ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE》。再加上4款游戏《THE OOZE》、《COMIX ZONE》、《FLICKY》和《RISTAR》和6款GAME GEAR游戏《索尼克THE HODGEHOG》、《索尼克CHAOS》、《索尼克DRIFT》、《索尼克LABYRINTH》、《DR.ROBOTNIK'S MEAN BEAN MACHINE》和《索尼克 BLAST》。最后本作品还有一个博物馆，收录了各种画像、漫画及音乐，可谓份量十足。该游戏预定11月发售。

XBOX 美国 索尼克游戏集 XBOX 也有份

继上面为玩家报导SEGA会在PS2上推出索尼克游戏集《SONIC MEGA COLLECTION PLUS》后，现在厂商也发表会有XBOX版，内容与PS2版完全相同。它们与GC版最大的分别就是收录了GG时代的作品，而这两个版本均预定在11月2日发售，相信想重温MD及GG时代索尼克游戏的玩家要密切留意了。

XBOX 美国 机甲先锋 2 今年内发售

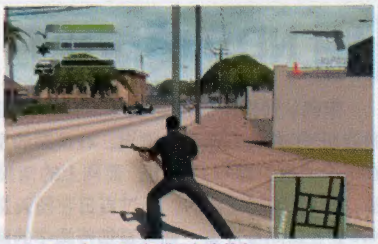
Microsoft在E3时公开的机械人动作射击游戏《MECH ASSAULT 2：LONE WOLF》，由于本作追加了不少新元素，令它广受玩家期待，现在根据美国游戏店透露的情报，该作品已预定在12月28日发售，相信亚洲地区的行货版也会在同一时间发售。

GC 日本 火影忍者第三弹正式发表

TOMY已在GC上推出了两集的名为《NARUTO(火影忍者)激斗忍者大战》的系列格斗游戏，现在宣布正在开发第三作，本作除了继续沿用前两代的系统外，还理所当然地追加新的角色及忍术，包括木之叶的第十班中的奈良鹿丸、山中伊诺、秋道长治；砂忍三兄弟我爱罗、勘琥牢、手鞠，以及传说中的三忍之一的自来也。该游戏最多可让4名角色同时乱战。游戏预定冬季发售。

ETC 美国 DRIV3R 令雅达利打错算盘

ATARI分别在多部主机上推出的，又聘请了大量明星负责配音的动作游戏《DRIV3R》，厂商在6月发表了全球共生产了250万套，并对该作品显然充满了信心。可惜发售后各方媒体对此游戏的评价可谓毁誉参半，这直接影响了游戏的销量，该厂商的CEO较早之前在第一季度业绩发表会中公布《DRIV3R》仅卖出了一半的出货量，如果真的只卖出125万套，就算没有给厂商带来什么损失，也肯定会使ATARI感觉打错了如意算盘。


《DRIV3R》令ATARI打错了如意算盘。

ETC 中国 莎木走向ONLINE，打进中国市场

游戏的商标。

当年SEGA耗资高达70亿日元制作的游戏大作《SHENMUE(莎木)》，由于制作费用过于庞大，再加上在DC上的销量并不理想，最后只推出了两集，其中的第二集还曾移植到XBOX上。然而在游戏迷期待厂商会继续开发下去，以完成那个还没有出现结局的故事时，该系列却就此沉默了。甚至在网上还曾发起过签名运动，祈求能打动SEGA重新考虑开发第三集，然而厂商却迟迟没有公布消息，也一众《莎木》FANS相当失望。

时至今日，SEGA终于发表再次展开《莎木》计划，可是这次并不是要开发第三集，而是将它变成网络游戏《SHENMUE ONLINE》，属于可多人参加的动作类RPG，本作品由SEGA与韩国游戏开发公司JC ENTERTAINMENT共同制作，对应平台却不是家用机，而是个人电脑。本作品其实早在去年2月已经开始制作，开发费连同国内外宣传费总额达300亿韩元(约28亿5400万日元/2亿800万人民币)，这项大规模的计划预定今年11月展开测试，2005年正式提供服务，目前只公开了该作品的GC动画场面，玩家可从片段中见到红秀瑛、芭月凉、蓝帝及乔伊，还有一位从未见过的新角色，他在CG动画中与芭月凉一起使用“波动拳”。

红秀瑛再现眼前。

芭月凉与外国青年合作使用“波动拳”？

乔伊被黑帮胁持。

除此之外，SEGA还正式进军大陆电脑网络游戏市场，除了《SHENMUE ONLINE》之外，还会推出大陆版《梦幻之星ONLINE BLUE BURST》和多人数参加的赛车游戏《CT RACER》，其中《CT RACER》是与中国网络游戏营运公司上海天纵网络共同负责。

NDS 日本 NDS版 真·三国全新玩法推出

一方面许多人都觉得PSP与PS2软件重叠问题严重，但另一方面NDS却凭借独特的功能，为游戏赋予了全新的玩法，这无疑对玩家来说增加了新的魅力。而KOEI较早之前便正式发表，厂商除了《真·三国无双》外，还会在该手掌机上推出《历史模拟游戏(三国志？)》和《麻雀(麻雀大会？)》。其中NDS版的《真·三国无双》已表明会活用NDS机能，体现出与过去完全相异的爽快感觉，相信在吸引力上可能会较PSP版更高。以上作品发售日全部未定。

ETC 德国 任天堂肯卖，比尔·盖茨就立即买

未确认情报！根据德国的一本周刊报导，凭着Microsoft而拥有庞大资产的BILL GATE(比尔·盖茨)，在美国举行的一个分析会议上作为代表出席，他表示出如果任天堂的决策层有意出售该公司的话，他将会有意收购。当然以上的全是一些假设性的问题，因为任天堂至今为止每年仍然赚大钱，在资金及营运方面非常稳健，所以根本没有需要以转售来套现。其次是就算任天堂肯卖，也不知应该值什么价钱，因为任天堂这个名字及旗下作品的价值实在太大了。

GBA 日本 瓦里奥迷你游戏集出续篇

去年3月，任天堂曾在GBA上推出了《MADE IN WARIO（瓦里奥制造）》，那是一个集合了众多充满趣味性，且操作性简单而又能快速完成的迷你游戏集。该作品推出后便大受欢迎，现在厂商决定开发续集，取名《旋转瓦里奥制造》，本作最特别的地方是并不需要使用十字键来操作，而是盒带内设有倾斜感应装置，而游戏的操作方法就是利用将GBA主机倾斜着来玩，有点像之前该厂商推出过的《口袋妖怪弹珠台》。本作可玩的迷你游戏超过200款，而且没有一个与前作重覆，喜欢前作的玩家一定要留意了。游戏已预定在10月14日发售。

XOBX 日本 KASUMI 版XBOX 抱枕改样式

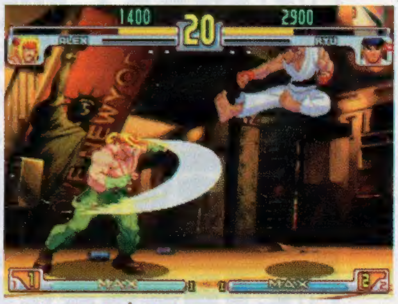
还有1个多月便要推出了。

抱枕上图案的设计已经作出修改。

在去年TECMO与Microsoft共同发表了会随着《DEAD OR ALIVE ULTIMATE》而推出一款特别版XBOX，名为KASUMI BLUE，除了主机采用透明蓝色及印有《DOAU》的标记外，当时还公布会附送一个印有KAZUMI比基尼泳装造型的抱枕，或许是因为该抱枕的设计太过火辣，所以现在决定进行修改，变成KASUMI穿着1P忍者装的造型。此主机售价23,940日元，附送限定色手柄、包12个月XBOX LIVE基本月费、DVD遥控器。

XOBX 日本 街霸周年游戏集登陆日本

CAPCOM于E3上发表除了PS2外，还会在XBOX上推出格斗游戏《STREET FIGHTER ANNIVERY COL-LECTION（街头霸王纪念合集）》，现在日本方面也宣布将推出该作品，游戏会同时收录《STREET FIGHTER III 3RD STRIKE》和《HYPER STREET FIGHTER II》，而令人值得期待的是XBOX版对应XBOX LIVE，相信可以进行网上对战，该游戏预定10月发售，售价4800日元。



相信能够进行网上对战啦！

©1996 JFA©2001 KFAadidas,the adidas logo,FEVERNOVA,the trigon logo and the 3-stripes nark are registered trade marks which are owened by the adidas-Salomon Group,used with permission.the used of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and is member associations.Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A Offical product manufactured and distributed by KONAMI under license granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.©2003 KONAMI &Konami Computer Entertainment Tokyo.©重野秀一/讲谈社©SEGA ROSSO/SEGA,2003All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.©2003 GENKI©2003 KOEI Co.,Ltd.©1987-2003 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. All rights reserved.©CAPCOM CO.,LTD.2003 ALL RIGHTS RESERVED.

TOP 10 游戏龙虎榜

什么是地球上50多亿人的第一运动？毫无疑问，答案是足球。那什么是广大家用机玩家的第一足球游戏？无需怀疑，答案是"WE"。作为家用机足球游戏的王者，系列最新作品《WE8》在首周的出货量就达到了100万！更为细腻的外貌刻画，球员跌倒后球衣也会随之变脏，更为真实的控球系统，传接球更加要求时机与节奏，丰富的编辑模式，胸前广告和意大利、西班牙、荷兰三个实名授权联赛的出现令大师联赛的真实性大增。这款足球游戏的巅峰之作相信将会有很长一段时间出现在龙虎榜。

读者票数截至8月12日

劲GAME人气榜 TOP 10

超大人气的最强足球游戏《WE8》一推出自然成为冠军，而且远远超过其他对手，其中就包括前几期的榜首一款足球游戏《创造球会04》，不过相信《WE8》可以保持领先很长一段时间。此外新上榜还有《迷惑星人》，目前已经排在了第6位。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	新	世界足球 胜利十一人8	PS2/KONAMI/8月5日/SPT/7329日元	482	482
2	1	J联盟创造职业球会'04	PS2/SEGA/6月24日/SLG/6800日元	341	2409
3	2	洛克人X 队长指令	PS2/GC/CAPCOM/7月29日/RPG/6090日元	312	616
4	3	纸片马里奥 RPG	GC/任天堂/7月22日/RPG/5800日元	292	865
5	4	天诛 红	PS2/FromSoftware/7月22日/ACT/6800日元	277	841
6	新	迷惑星人 恐慌制造者	PS2/CAPCOM/8月5日/ACT/7140日元	252	252
7	5	异度传说 EPISODE II 善恶之彼岸	PS2/NAMCO/6月24日/RPG/6980日元	241	2071
8	6	宇宙巡航机 V	PS2/KONAMI/7月22日/STG/6980日元	216	645
9	7	数码恶魔传奇 同调化身	PS2/ATLUS/7月15日/RPG/7329日元	184	842
10	8	寂静岭4 THE ROOM	PS2/KONAMI/6月17日/AVG/6980日元	155	2174

上周日本销量榜 TOP 10

在日本方面大受欢迎的《实况力量职业棒球11》成绩不俗，PS2及GC都进入日本销量榜前三名的位置，至于另一款RPG大作《数码恶魔传奇》也取得第2位。此外GBA游戏《魔界小金毛》也跻身前5名之内。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	新	实况力量职业棒球11	PS2/KONAMI/7月15日/SPT/6980日元	193114	193114
2	新	数码恶魔传奇 同调化身	PS2/ATLUS/7月15日/RPG/7329日元	93499	93499
3	新	实况力量职业棒球11	GC/KONAMI/7月15日/SPT/6980日元	27192	27192
4	新	魔界小金毛 魔界之BOOK MARK	GBA/BANPRESTO/7月16日/ARPG/5040日元	19346	19346
5	2	实战柏青哥必胜法！北斗之拳	PS2/SAMMY/5月27日/ETC/3800日元	19127	656814
6	新	哈姆太郎 仓鼠运动会	GBA/任天堂/7月15日/SPT/4800日元	17852	17852
7	6	口袋妖怪火红/叶绿	GBA/任天堂/1月29日/RPG/4800日元	17140	2182334
8	1	J联盟创造职业球会'04	PS2/SEGA/6月24日/SLG/6800日元	15391	283476
9	3	猴子大会	PS2/SCE/7月1日/ACT 6090日元	12597	70283
10	18	说话PUZZLE PlayStation 2 the Best)	PS2/NAMCO/7月8日/PUZ/1800日元	9836	15589

本周日本销量榜 TOP 10

任天堂首推的大作《纸片马里奥 RPG》初登场立即成为销量榜冠军，而同一天推出的PS2动作游戏《天诛红》则屈居第2位。其他新上榜游戏包括《宇宙巡航机 V》、《续 我们的太阳》、《火影忍者 RPG》及《钢之炼金术师》等，值得注意的是其中大部份都是GBA游戏。

NO.	前回	游戏	资料	本	累
1	新	纸片马里奥 RPG	GC/任天堂/7月22日/RPG/5800日元	137750	137750
2	新	天诛 红	PS2/FromSoftware/7月22日/ACT/6800日元	80711	80711
3	1	实况力量职业棒球11	PS2/KONAMI/7月15日/SPT/6980日元	58557	251671
4	新	宇宙巡航机 V	PS2/KONAMI/7月22日/STG/6980日元	33983	33983
5	新	续 我们的太阳 太阳少年赞高	GBA/KONAMI/7月22日/ARPG/4980日元	33746	33746
6	新	火影忍者 承继火之意志	GBA/TOMY/7月22日/RPG/4800日元	33526	33526
7	新	钢之炼金术师 记忆之奏鸣曲	GBA/BANDAI/7月22日/RPG/4800日元	31989	31989
8	新	太鼓之达人 大集合！祭典！！四代目	PS2/NAMCO/7月22日/ETC/4500日元	30716	30716
9	新	街头霸王III 3rd STRIKE	PS2/CAPCOM/7月22日/FTG/3990日元	23672	23672
10	2	数码恶魔传奇 同调化身	PS2/ATLUS/7月15日/RPG/7329日元	21582	21582

日本主机销量榜

主机销量方面，PS2销量突破4万仍然维持较高的销量走势，相信随着之后几部大作的推出，销量将会被进一步推高。至于GBA方面，正如前面所看到的，一连推出几个高素质作品，因此GBA SP销量上升也在意料之内。

游戏时刻表

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Official Product)

8月

26日	FULL METAL ALCHMIST DREAM CARNIVAL(ACT)	BANDAI	价格未定
26日	THE TRANSFORMATION HERO SIMPLE 2000 series(ACT)	D3	138元
26日	THE SWORD FIGHT SISTER SIMPLE 2000 series(ACT)	D3	138元
26日	鬼魂力量 基础元素(SLG)	Idea Factory	价格未定
26日	鬼魂力量 基础元素 Premium Pack (SLG)	Idea Factory	价格未定
26日	Virtua FTGhter Cyber Generation(ACT)	SEGA	348元
26日	ASSAULT SUITS VALKEN(ACT)	X-nauts	价格未定

9月

2日	-DOKODEMOISSYO-RORO TO IPPAI(ETC)	SCE	价格未定
9日	EyeToy 跟猴子玩吧！~手舞足蹈闹翻天！(ETC)	SCE	价格未定
9日	DORORO 中文版(ACT)	SEGA	价格未定
16日	战国无双 猛将传(ACT)	KOEI	价格未定
22日	THE ONLY A WOMAN'S SWIM MEET SIMPLE 2000series(ETC)	D3	价格未定
22日	THE PUZZLE BOBBLE DX(PUZ)	D3	价格未定
22日	KENGO3(ACT)	KONAMI	价格未定
22日	Tales of Symphonia(RPG)	NAMCO	价格未定
22日	樱花大战 V Eisode 0 中文版(ACT)	SEGA	价格未定
22日	Metal Slug 4(ACT)	SNK PLAYMORE	价格未定
30日	NARUTIMATE HERO 2(ACT)	BANDAI	价格未定
未定	KERORO GUNSOH(SERGEANT)(ACT)	BANDAI	价格未定

GAME 科技风

PLAYSTATION 2 (Parallel Import)

8月

19日	幻想水浒传IV(RPG)	KONAMI	7329日元
19日	幻想水浒传IV 限定版(RPG)	KONAMI	9954日元
19日	枪女 Vol 3(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
26日	钢之炼金术师 DREAM COMPANY(ACT)	BANDAI	7140日元
26日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.59 THE 跟宇宙人谈话吧「宇宙人是甚么？(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
26日	SIMPLE 2000 SERIES Vol 61 THE 姐姐玫瑰(AVG)	D3 PUBLISHER	2100日元
26日	BLOOD RAYNE(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7140日元
26日	重装机兵 VALKEN(ACT)	MESSIAH	价格未定
26日	Clover Heart's looking for happiness(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
26日	Clover Heart's looking for happiness 初回限定版(AVG)	INTERCHANNEL	8190日元
26日	Monochrome(AVG)	KID	7140日元
26日	Monochrome 初回限定版(AVG)	KID	9240日元
26日	太阁立志传 V(SLG)	KOEI	7140日元
26日	VIRTUA FTGHTER CYBER GENERATION~JUDGMENT SIX 的野心~(ACT)	SEGA	7140日元
26日	歌唱！TUMBLING DICE~给我们3人~(AVG)	REINDEER	7140日元
26日	ZWEI！！(ARPG)	TAITO	7140日元

9月

2日	RUN LIKE HELL(ACT)	CAPCOM	7140日元
2日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.58 THE 外科医(ETC)	D3 PUBLISHER	2100日元
2日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.60 THE 特摄变身英雄(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
2日	魔鬼猎人(暂称)(ACT)	ELECTRONIC ARTS	7329日元
2日	SuperLite2000 SERIES 恋爱 AVG Never 7~the end of infiniry~(AVG)	KID	价格未定
2日	三国志IX with POWERUP KIT(SLG)	KOEI	11340日元
2日	心跳回忆3~在那约定的场所~KONAMI 殿堂 Selection(AVG)	KONAMI	1890日元
2日	幻想水浒传3 KONAMI 殿堂 Selection(RPG)	KONAMI	1890日元
2日	GRADIUS III&V-复活的神话-KONAMI 殿堂 Selection(STG)	KONAMI	1890日元
2日	哪里也一起~多罗万有~(ETC)	SCE	6090日元
2日	哪里也一起~多罗万有~Eye's Toy 同捆版(ETC)	SCE	价格未定
2日	PRINCE OF PERSIA~时间之砂~(ACT)	SCE	7140日元
2日	SuperLite 2000 恋爱 ADVENTAGE Ever17-the out of infinity-(AVG)	SUCCESS	2100日元
9日	VIEWTIFUL JOE 新的野心(ACT)	CAPCOM	4980日元
9日	生化危机 爆发 档案 2(AVG)	CAPCOM	7140日元
9日	HITMAN：SILENT ASSASSIN(EIDOS BEST)(ACT)	EIDOS	3129日元
9日	BROKEN SWORD 沉睡龙传说(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
9日	PATISSIER 的小猫~初恋是草莓味~(AVG)	PIONESOFT	7140日元
9日	PATISSIER 的小猫~初恋是草莓味~(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元
9日	DORORO(ACT)	SEGA	7140日元
9日	KING OF COLOSSEUM II(ACT)	SPIKE	8190日元
9日	此花4~脱离阴暗的祈祷~(AVG)	SUCCESS	3990日元
9日	VAN HELSING(ACT)	VIVENDI UNIVERSAL GAMES	7140日元
9日	东大将棋 定迹道场 完结篇(TAB)	每日COMMUNICATION	7140日元
16日	九龙妖魔学园记(AVG)	ATLUS	7329日元
16日	九龙妖魔学园记 DX PACK(AVG)	ATLUS	10479日元
16日	DRAGONBALL Z PlayStation 2 the Best(ACT)	BANDAI	价格未定
16日	DRAGONBALL Z2 PlayStation 2 the Best(ACT)	BANDAI	价格未定
16日	第2次超级机器人大战 ALPHA PlayStation 2 the Best(SLG)	BANPRESTO	价格未定
16日	EA BEST HITS STARWARS STAR FTGHTER(STG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	EA BEST HITS STARWARS JANGOFET(ACT)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	EA BEST HITS EVERYTHING OR NOTHING(STG)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	EA BEST HITS 魔戒 王者再临(ACT)	ELECTRONIC ARTS	3129日元
16日	天外魔境 II (PlayStation 2 the Best)RPG)	HUDSON	2800日元
16日	SPECTRAL FORCE ~RADICAL ELEMENTS~(SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
16日	SPECTRAL FORCE ~RADICAL ELEMENTS~(限定版)(SLG)	IDEA FACTORY	9240日元
16日	绝体绝命都市 PlayStation 2 the Best(ACT)	IREM	价格未定
16日	ANGELOQUE ETOILES(RPG)	KOEI	7140日元
16日	ANGELOQUE ETOILES PREIMUM BOX(RPG)	KOEI	9240日元
16日	战国无双 猛将传(ACT) Hit	KOEI	4494日元
16日	战国无双 PREIMUM PACK(ACT)	KOEI	10290日元
16日	战国无双 TREASURE BOX(ACT)	KOEI	9240日元
16日	职业棒球 SPIRIT 2004 CLIMAX(SPT)	KONAMI	7140日元
16日	网球王子 结成最强队伍吧！(SLG)	KONAMI	7140日元
16日	皇牌空战 4 PlayStation 2 the Best(STG)	NAMCO	价格未定
16日	WILD ARMS ALTER CODE：F PlayStation 2 the Best(RPG)	SCE	价格未定
16日	FINAL FANTASY XI~普罗玛斯亚的咒缚~(RPG)	SQUARE ENIX	4179日元
16日	FINAL FANTASY XI ALL IN ONE PACK 2004(RPG)	SQUARE ENIX	8190日元
16日	兔-野性之斗牌-THE ARCADE 山城麻雀编(TAB)	TAITO	5040日元
16日	首都高BATTLE 01 PlayStation 2 the Best(RAC)	元气	价格未定
22日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.62 THE SUPER PUZZLE DOBBLE DX(SLG)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	SIMPLE 2000 SERIES Vol.63 水着！水泳大会(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
22日	DOBULE REACTION！PLUS(ACT)	DATAM POLYSTAR	6090日元
22日	Apocripha/0(AVG)	GN SOFTWARE	7140日元
22日	Apocripha/0 初回限定版(AVG)	GN SOFTWARE	9240日元
22日	MEINE LIEBE 优美记忆(AVG)	KONAMI	7140日元
22日	空中力量 Blue Wing knights(KONAMI THE BEST)(STG)	KONAMI	2940日元
22日	潜龙谍影 2 KONAMI 殿堂 COLLECTION(ACT)	KONAMI	价格未定
22日	潜龙谍影 2 SUBSTANCE KONAMI 殿堂 COLLECTION(ACT)	KONAMI	价格未定
22日	来麻雀吧！2 KONAMI 殿堂 COLLECTION(TAB)	KONAMI	1890日元
22日	TALES OF SYMPHONIA(RPG)	NAMCO	7140日元
22日	Formula One 2004(RAC)	SCE	6090日元
22日	樱大战 V EPISODE 0 荒野的少女武士(ACT) Hit	SEGA	7140日元
22日	METAL SLUG 4(ACT)	SNK PLAYMORE	7140日元
22日	钢之炼金术师~红色炼金药之恶魔~(ARPG)	SQUARE ENIX	7140日元
22日	涂鸦王国2 魔王城之战(ETC)	TAITO	7140日元
22日	剑豪3(ACT)	元气	7140日元
30日	SNOBAD ADVENTAGE 本加奈子如何？(AVG)	ARUZE	价格未定
30日	Love Songs ADV 双叶理保14岁~夏~(AVG)	D3 PUBLISHER	6090日元
30日	史莱克2(ACT)	D3 PUBLISHER	6090日元
30日	KERORO军曹 MEROMERO BATTLE ROYALE(ACT)	BANDAI	7140日元
30日	火影忍者 ULTRAMATE HERO 2(ACT)	BANDAI	7140日元
30日	MAGNACARTA(RPG)	BANPRESTO	7329日元
30日	SLOTER UP CORE4 小多激打！实战PACHISLOT我的主义(ETC)	DRIT	4515日元
30日	DESIRE(AVG)	INTERCHANNEL	价格未定
30日	美少女梦工场2(SLG)	GENX	6090日元
30日	FANTASTIC FORTUNE 2 ☆☆☆(AVG)	GENX	价格未定
30日	W~Wish~(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
30日	W~Wish~初回限定版(AVG)	PRINCESS SOFT	8820日元
30日	Y's III ~WANDERERS FROM Y's~(ARPG)	TAITO	6090日元
30日	强袭机甲部队 攻击直升机战记(STG)	TAITO	7140日元
30日	SPIDER MAN 2(ACT)	TAITO	7140日元

10月

[illegible]	宇宙战舰大和号 艾丝干达的追忆(SLG)	BANDAI	7140日元
14日	河童饲养方法 How to breed kappas(ETC)	KONAMI	7140日元
[illegible]	Tim Burton's Nightmare before Christmas(ACT)	CAPCOM	7140日元
[illegible]	喜欢也无话可说！！-RAIN- Sukisyo！Episode#03(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
28日	ARMORED CORE：NIGHT BREAKER(SLG)	FROMSOFTWARE	6090日元
28日	SENTINMENTAL PRELUDE(AVG)	[illegible]	[illegible]
28日	水月-迷心-(AVG)	KID	[illegible]
28日	THE KING OF FTGHTERS 2003(FTG)	[illegible]	[illegible]
[illegible]	HARD LUCK(ACT)	SPIKE	[illegible]

2004年内

秋季	FRIENDS~青春光辉~(AVG)	INTERCHANNEL	7560日元
秋季	ZOID STRUGGLE(SLG)	TOMMY	价格未定
冬季	高速机动队~WORLD SUPER POLICE~(ACT)	JALECO	价格未定
未定	怪盗 ABRICOT 完成版(AVG)	TAKUYO	价格未定

发售日未定

	An avaricious EMPUSA！(AVG)	TAKUYO	价格未定

DREAMCAST

9月

9日	PATISSIER 的小猫~初恋是草莓味~(AVG)	PIONESOFT	7140日元
9日	PATISSIER 的小猫~初恋是草莓味~(初回限定版)(AVG)	PIONESOFT	8190日元
16日	Lien~停不了您的歌声~(AVG)	KYARARA	7875日元

10月

28日	[illegible](AVG)	KID	[illegible]

X-BOX

9月

2日	恐龙危机 3 (Xbox PLATINUM COLLECTION)(AVG)	CAPCOM	价格未定
2日	HITMAN：SILENT ASSASSIN(Xbox PLATINUM COLLECTION)(ACT)	EIDOS	6090日元
2日	O TO GI~御加~(Xbox PLATINUM COLLECTION)(ACT)	FROMSOFTWARE	价格未定
2日	O TO GI~百鬼讨伐绘卷~(Xbox PLATINUM COLLECTION)(ACT)	FROMSOFTWARE	价格未定
2日	STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY(Xbox WORLD COLLECTION)(STG)	MICROSOFT	5040日元
2日	DEAD MANS HAND(Xbox WORLD COLLECTION)(ACT)	MICROSOFT	5040日元
2日	JOCKY'S ROAD (Xbox PLATINUM COLLECTION)(RAC)	MICROSOFT	价格未定
2日	Project Gotham Racing 2(Xbox PLATINUM COLLECTION)(RAC)	MICROSOFT	价格未定
22日	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS(FTG)	SNK PLAYMORE	5040日元
23日	PHANTOM DUST(ACT)	MICROSOFT	6090日元
30日	STREET FTGHTER ANNIVERSARY COLLECTION(FTG)	CAPCOM	5040日元
30日	FULL SPECTRAM WARRIOR(ACT)	MICROSOFT	6825日元

GAME 科技风

NINTENDO GAME CUBE

8月

19日	炸弹人 2(HUSDON THE BEST)(ACT)	BANDAI	3800日元
26日	VIRTUA FTGHTER CYBER GENERATION~JUDGMENT SIX 的野心~(ACT)	SEGA	7140日元

9月

[illegible]	[illegible](RPG)	TOMMY	[illegible]日元

10月

21日	[illegible] HAMMER [illegible](ACT)	HUDSON	价格未定

2004年内

冬季	超级机器人大战 GC(SLG) Hit	BANPRESTO	价格未定
冬季	007 GOLDEN EYE'S ROGUE AGENT(暂称)(STG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

GAME 科技风

GAME BOY ADVANCE

8月

20日	召唤之夜 铸剑物语 2(A·RPG)	BANPRESTO	6090日元
26日	TWIN SERIES(1) GAME(1) 打扮公主EX GAME(2)恋爱占卜大作战(ETC)	CULTUREBRAIN	5040日元
26日	古惑狼~爆走！NITRO CART~(RAC)	KONAMI	5040日元
26日	SUPER MARIO BALL(ETC)	任天堂	4800日元

9月

9日	BOBOBO-BO BO-BOBO 爆斗大战(ACT)	HUSDON	5040日元
16日	口袋妖怪 翡翠(RPG)	任天堂	4800日元
22日	ANGEL COLLECTION 2-成为模特儿吧-(SLG)	MTO2	5040日元
22日	ADVANCE GUARDIAN HEROS(ACT)	TREASURE	5040日元
22日	DAN DOH！！飞吧！胜利的SMILE SHOOT！！(ACT)	TAKARA	5040日元
24日	大众软件SERIES 大众的将棋(TAB)	SUCCESS	3654日元
30日	生果村的动物们 创造繁盛的村吧！(SLG)	TDK CORE	价格未定

10月

[illegible]	[illegible]	任天堂	[illegible]日元

11月

[illegible]	[illegible]	KOEI [illegible]	[illegible]日元

2004年内

秋季	燃烧吧！JALECO COLECTION(ACT)	JALECO	5040日元
冬季	超级机器人大战 ORIGINAL GENERATION 2(SLG) Hit	BANPRESTO	价格未定
冬季	LORD OF THE RING 中土第三世纪(RPG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

GAME 科技风

NINTENDO DS

发售日未定

发现！(暂称)(AVG)	AKI	价格未定
COOL104 JOKER & SETLINE(暂称)(SPT)	ARUZE	价格未定
动脑筋游戏 GAME SERIES！Vol 1(暂称)(ETC)	ARUZE	价格未定
不思议迷宫(暂称)(RPG)	CHUNSOFT	价格未定
ACTION GAME(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定
ACTION GAME(ACT)	EPOCH社	价格未定
新RPG(暂称)(RPG)	GAME ARTS	价格未定
天外魔境 SERIES(暂称)(RPG)	HUSDON	价格未定
新BOARD GAME(暂称)(TAB)	JAMS WORK	价格未定
SPECTRAL FORCE(暂称)(SLG)	IDEA FACTORY	价格未定
麻雀(暂称)(TAB)	KOEI	价格未定
历史 SIMULATION(暂称)(SLG)	KOEI	价格未定
WINNING ELEVEN SERIES(暂称)(SPT)	KONAMI	价格未定
伍佑卫门(暂称)(ACT)	KONAMI	价格未定
VANDAL HEARTS(暂称)(STG)	KONAMI	价格未定
恶魔城(暂称)(ACT)	KONAMI	价格未定
POWERFUL 棒球 SERIES(暂称)(SPT)	KONAMI	价格未定
我们的太阳(暂称)(ARPG)	KONAMI	价格未定
SURVIVAL KIDS(暂称)(ACT)	KONAMI	价格未定
山下女福星(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
ORIGINAL RPG(暂称)(RPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
川钓 SERIES(暂称)(SPT)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
牧场物语 for DS(暂称)(SLG)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定
大众麻雀(暂称)(TAB)	MTO2	价格未定
RACE GAME(暂称)(TAB)	MTO2	价格未定
新RPG(暂称)(RPG)	NAMCO	价格未定
新MR DRILLER(暂称)(PUZ)	NAMCO	价格未定
吃豆(暂称)(ACT)	NAMCO	价格未定
吃豆 ROLL(暂称)(ACT)	NAMCO	价格未定
动物之岛 3(暂称)(SLG)	ROCKET COMPANY	价格未定
实战柏青哥必胜法！北斗之拳(暂称)(ETC)	SAMMY	价格未定
DRAGON QUEST 史莱姆森林 SERIES 新作(暂称)(RPG)	SQUARE ENIX	价格未定
圣剑传说 SERIES 新作(暂称)(ARPG)	SQUARE ENIX	价格未定
SIMULATION GAME(暂称)(SLG)	SUNRISE INTERACTIVE	价格未定
PUZZLE BOBBLE SERIES(暂称)(TAB)	TAITO	价格未定
涂鸦王国 SERIES(暂称)(ETC)	TAITO	价格未定
火影忍者(暂称)(ACT)	TOMMY	价格未定
ZOIDS(暂称)(SLG)	TOMMY	价格未定
SPORT(暂称)(SLG)	YUKES	价格未定
街道 RACING BATTLE(暂称)(RAC)	元气	价格未定
幸生 探侦事件簿(暂称)(AVG)	元气	价格未定
LIVING HIGH KILLING LOW(暂称)(RAC)	元气	价格未定

ファイアーエムブレム 聖魔の光石

FIRE EMBLEM

流畅的战斗动画！

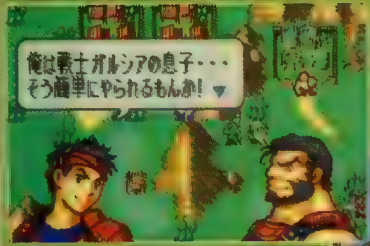
虽然战斗画面看上去和GBA上的前一作《火炎之纹章 烈火之剑》非常相像，不过从这些动作分解图来看，战斗时动作还是相当华丽和流畅的。

GBA	任天堂	10月7日	S・RPG
1至2人	记忆容量未定	4800日元	卡带

S・RPG的代表作之一，"《火炎之纹章》系列"最新作《火炎之纹章 圣魔之光石》发售日确定！10月7日，《FE》的fans就可以玩到这款看上去有些奇特的新作了。双主角、有支线任务、可选择性转职，这些特色都是之前杂志中曾经介绍过的，而这次我们又将为大家带来最新的同伴和敌人的情报，而敌人甚至会有在本系列中从来没有出现过的类型！

值得信赖的同伴登场！

系列的特色之一，众多而又各具特色的同伴在本作中也同样是不会缺少的，而且这次加入的同伴数量也不少。他们按照自己的意志在这片大陆中自由行动，在故事的途中会与主人公相会。虽然想法并不一定完全一致，但是为了达成自己的目的，也有可能加入成为同伴，而这对故事的发展和战斗的顺利进行是相当重要的。



◀▼会有父子同时参战？那么按照系列的传统，两者之间应该有很高的支援吧！

◀对各个同伴的能力都要熟练把握，这样才能在战斗中适当分配他们的工作。

约书亚

剑士，是喜好赌博的佣兵，但性格却是对什么事情都相当认真。作为古拉德帝国所雇佣的佣兵，会在途中一度成为主人公的敌人，不知道为了什么成为艾莉柯的同伴。

虽然和系列以往的强力剑士一样，都是需要说得才能加入成为同伴，不过这次的约书亚造型还是相当有特色的，期待他在游戏中的表现。

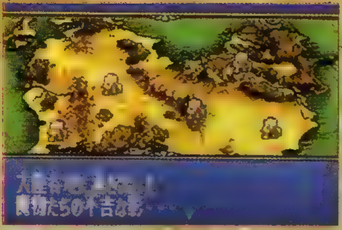
为了消灭魔物而在大陆旅行的美少女。有强烈的正义感，也有很坚定的信仰。但是她的真实身份也是相当高贵的，在侍从的护卫下持续进行着魔物讨伐的旅行。

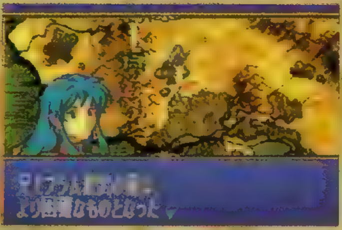
◀▲看上去就给人相当好感度的修女，在战斗中肯定会成为后方支援的中坚力量。

▲▶这样还看不出她的职业，另外比较奇怪的就是两张图上头发的颜色有明显的不同……

这次公布的两位同伴比起之前的天马骑士等人感觉好多了，相信随着发售日的临近，还会有更多让fans兴奋不已的情报公布！

玛基·维鲁已经成为魔物的巢穴?



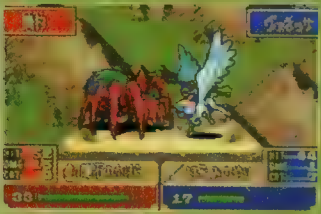


▲▶被先代人类所消灭的魔物，现在又再次在大陆各地出现。

巴爪

巨大的毒蜘蛛，一般在山岳地带活动，拥有锐利而带有毒素的爪，对于人类而言是相当危险的魔物。

和人类相比，它的体型是相当庞大的，就连乘坐了天马的骑士在它面前也显得这样小巧。不过一般来说，这样巨大的身体也会造成动作和反应迟缓，看来天马是可以进行追击的了。



猛毒之爪，会不会附加毒效果呢？如果是的话会相当麻烦的。

[illegible]萨多安

一般群体行动的凶暴魔兽，和毒蜘蛛相比，动作就显得灵巧得多，攻击方式则为牙咬，对于一些防御力较弱的回复系职业来说是相当大的威胁。

▲ 看上去 HP 并不是很高。

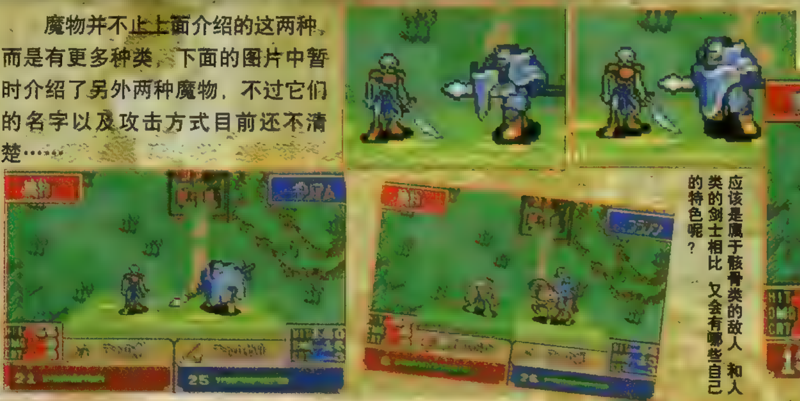
▲▶飞扑过来!

灼热之牙!

▶ 被这样锐利的牙所撕咬的感觉当然不好受，想必也会受到巨大伤害。

其它魔物

魔物并不止上面介绍的这两种，而是有更多种类，下面的图片中暂时介绍了另外两种魔物，不过它们的名字以及攻击方式目前还不清楚……



死亡的士兵?

应该是属于骸骨类的敌人，和人类的剑士相比，又会有哪些自己的特色呢？

魔物的性质

魔物的能力随着种类的不同而有相当大的变化，"猛毒之爪"、"灼热之牙"等等，这些都是和人类差别很大的攻击方式，有什么特色目前还不得而知。而其他各种魔物也有自己多彩的攻击方式，对于战斗来说，丰富度和难度也都随之上升了。

不过虽然攻击方式不同，但是魔物所装备的武器都显示为魔石的碎片，这和本作的副标题"圣魔之光石"之间会有怎样的联系呢？另外GC版的《火炎之纹章 苍炎之轨迹》中也出现了大量的异族，两者的联动看来是不会少的。

尸人也会作为魔物出现，难道打倒后还会复活?

戦国無双 SENGOKU MUSOU 猛将伝

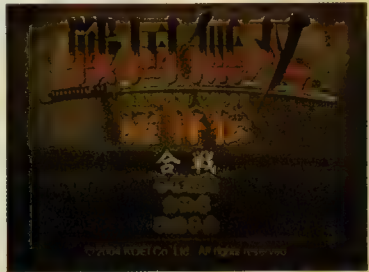
随着发售时间的推近，《战国无双 猛将传》的系统内容和具体细节都开始公布。本次我们要向大家介绍的就是“无双”迷们最为关心的角色的成长和武器道具的取得。同时还有“仕合”模式的新情报和“战国事典”的介绍，各位不要错过！

PS2	KOEI	9月16日	ACT
1至2人	记忆容量未定	4494日元	DVD-ROM

《猛将传》追加·变更要素详尽介绍！

《战国无双 猛将传》不只是增加了今川义元等4名新武将，其实更值得玩家关注的是新作基于《战国无双》作出的追加和改进。和“《真·三国无双》系列”一样，作为资料篇的本作，即使是以一款全新游戏的角度来看，内容都是十分丰富的；如果与前作《战国无双》联动，玩家还将会有更多发现和惊喜：比如能够让全员都获得《猛将传》中追加的第6件武器等。下面我们就针对《猛将传》中追加、变更的各种要素作详尽介绍。

联动之后的乐趣！



▲选择“结合”，就能够使《战国无双》与《猛将传》联动，实现所有要素的“MIXJOY”。

新增角色

《战国无双 猛将传》新增加的角色是之前我们介绍过的今川义元、羽柴秀吉、本多忠胜和稻姬4人。如果和前作联动，那么玩家能够使用的武将就有19名，再加上玩家原创的角色……数量也不算少了。

▲新作可以使用原来无法使用的著名武将。

充满个性的4名新增角色

▲使用太刀和鞠作为武器战斗，“无双”系列最奇特的武将一今川义元。

确认情报 新作增加了被称之为“袭蹄”的新技能。武将习得这项技能后，骑乘中发动的连击将会附带武器自身拥有的属性效果（前提是无双槽已经蓄满）。

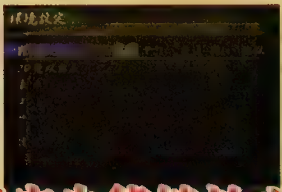
成长的限界

每关结束后，根据表现玩家会获得相应的“勋功”作为奖励。但在前作中角色“勋功”获得有上限，到达后角色能力不再上升。新作中获得“勋功”数虽然也有最大值，但角色能力增长不受限制。也就是说，无论是谁，只要不停地战斗获得“勋功”，最终各项能力都能达到全满，学会全技能，成为最强！

▲只要反复地战斗，各项能力都可以到达顶点。

难易度的调整

游戏的难度追加了比“容易”还简单的“天国”难度。相应的，最高难度上升到了“地狱”，不知道与“修罗”难度哪个更可怕。



◀如果选择“天国”难度进行游戏的话，即使是不擅长ACT游戏的玩家也可以轻松上手了。

新玩家也能够放心了！

©2004 KOEI Co., Ltd.

练武馆

之前我们就介绍了新作在无限城模式中新增加了“练武馆”。在这里，玩家需要在限制时间内尽可能多地打倒敌人，取得金块。而通过在“工房”消费这些金块就可以购买各种道具或强化武器。

▲收集到的金块不仅能够强化武器，还可以购买道具和为武器命名。

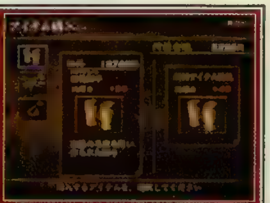
练武馆中限制时间为10分钟，因此还是比较简单的。如果能够按规定完成任务、消灭运送部队或打倒敌将的话，便能得到大量的金块。

在限制时间内收集金块！

武器刻铭

▲消费一定数量的金块就能在心爱的武器上刻名字。

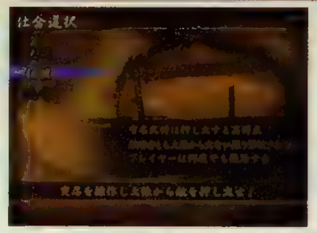
道具购入



▲如果看到有高价值的道具出售，就一定要买下！

仕合模式

能够与朋友一同享受对战乐趣的“仕合”模式，在新作共为大家准备了3种模式。除了有在规定的小范围内一对一的“决斗”模式外，还有防守据点的“死守”模式和以击倒数决胜负的“相扑”模式。



▲与《战国无双》联动的话，“对战”、“捕物”、“速攻”3种模式也能出现。

相扑 在“相扑”模式中，玩家要控制以往的敌角色“突忍”，在圆形的土台上尽可能多地击倒不断出现的杂兵。与相扑的规则类似，玩家如果从土台上被击落或是到达规定时间，游戏就会结束。而消灭杂兵最多的玩家自然就是胜利。

即使没有体力也可以复活再次投入战斗，只要不被打下土台，玩家是不会被击破的。

最强倾奇者诞生！

死守 主要目的是阻止对方攻占我方据点的同时，尽可能多地攻陷敌据点。只要将守卫据点的敌兵全灭并进驻自军的话就算制压成功同时得分上升，在规定时间内得分最高的玩家获胜。

忠胜与稻姬，父女间的对决！如果是正面冲突的话胜负不言自名，稻姬要想获胜必须运用战术。

◀守护自军据点的同时，还要尽量多制压敌据点。

▶如果过多的据点被攻陷，兵力将明显不足，敌我对比方十分不利。

决不允许敌人占领据点！

其他变更与调整

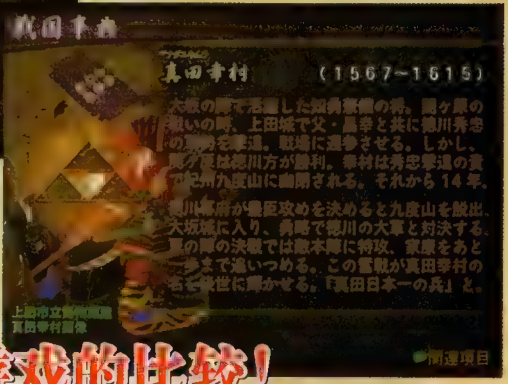
除了之前介绍过的双打时无双槽分为两种模式(共用型和独立型)外，目前还得到了另一重要改变的情报。当与《战国无双》联动后，原先“无限城”模式中的“奈落”、“虚空”模式里，每层的地图都会进行调整和扩大，同时还会追加更多的任务，成为“奈落·改”和“虚空·改”；前作部分地图进行了调整，城内回复道具出现率上升；义元、秀吉、忠胜将会以新造型出现在旧作中同时增加他们专用的“名乘”(自报名号)。当然，还有很多细节都作了调整和改变，不过具体内容就要等我们以后的报道了。

▲双打时能在开始前选择无双槽的模式。

▲在“设定”一栏中出现了“知行获得”这种以往从没见过的设定。

战国事典追加

在新作《猛将传》中，还追加了介绍相关历史事件的“战国事典”。在这里，将会从史实的角度向玩家介绍在游戏中登场的角色、战场和相关事件。



这样不仅可以享受游戏的乐趣，还能够在“战国事典”里查阅相关历史资料，扩展自己的知识面。

史实与游戏的比较！

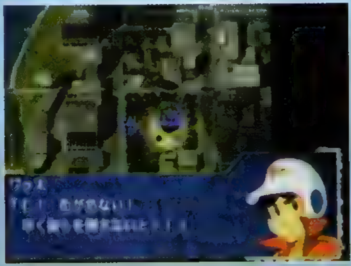
无双演武模式最大的特点就是有大量的事件、情节与史实不符甚至相左。玩家如果想知道真实的历史记录的话，就一定要到“战国事典”中去查实。

一直备受玩家们欢迎的“《超级机器人大战》系列”，在今年的冬天将会推出最新一集！最令人注目的地方就是本次作品将会登陆在任天堂的GAMECUBE主机上。新作的系统加入了大量的新要素，此外还包括几部初次参战的动画作品，以及重新制作的3D战斗动画等，绝对是机战迷的期待之作，而现在笔者先为大家介绍一下参战作品的资料。

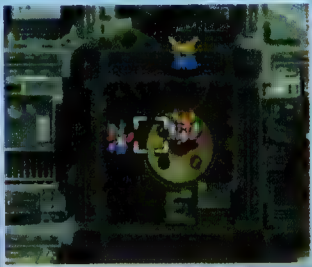
©葦プロ©国际映画社・つぼたしげお©SUNRISE©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画©东映©BANPRESTO 2004 ※图为开发中画面

●BANPRESTO●2004年冬季发售预定●SLG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●http://www.hotline-web.com/●GC记忆卡

本次新作的战斗场面以3D多边形来制作。

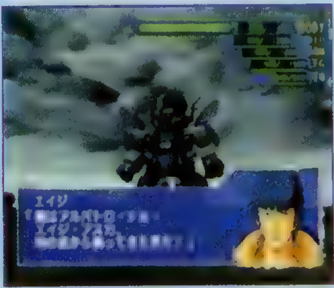

地图画面则重归原点，以2D方式表现。

近期经常在《机战》作品里登场的《机甲战记 龙骑》，其3D演出的战斗场面令人非常期待。


罕见的2D地图画面，令人怀念。

登场作品介绍

每逢“《机战》系列”的新作推出，参战动画作品就将成为吸引玩家们购买的一大因素。本次新作大致上保留了普遍受欢迎的几部作品，而新参战的作品则分别有80年代机器人动画代表作“J9”系列的三辑作品，以及以小学生为主角的《绝对无敌雷神王》等，每部作品都散发着独特的魅力。

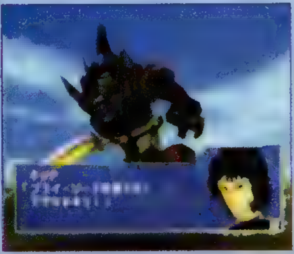

▲苍之流星SPT雷滋纳再度登场。

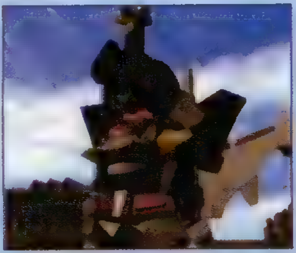
▲NEO盖塔已经是第二次在机战作品里出现了。

▲重战机艾尔凯姆发出充满威力的一击。

▲无敌机器人特莱德G7也是第二次登场了。

▲年龄较大的动画迷相信还会记起图中的未来机器人达鲁塔尼亚斯吧。


◀《银河旋风布莱格》带领同系列的另外两部作品参战。


◀超兽机神断空我是“《机战》系列”的常客。）

剧情开端简介

宇宙世纪0079年。在地球连邦政府的的指挥下，人类开始向宇宙移民的数年之后……

由于多年前的火星基地已遭受重创，而人类也察觉了存在着对人类抱有攻击意识的神秘势力。为了对抗这些势力，地球连邦政府在世界各地都设立了“防卫队”，以防止来自非人类力量的进攻。但是就在此时，一群未知的神秘敌人同时出现在了人类面前。以“机械兽军团”、“恐龙帝国”、“杰克帝国”和“机器人帝国”为名的这些势力都拥有着超越人类技术水平的武器，“防卫队”的微弱抵抗根本起不到任何作用。“防卫队”极东支部意识到了事态的严重性，通过“光子力研究所”、“早已女研究所”、“地球防卫组”和“竹尾大将公司”等民间组织的协助，获得了足以对抗这股威胁的力量。与此同时，对连邦政府狭隘而保守的政策持有反对态度的民间组织开始不断涌现出来，而在这种形式下，SIDE 3殖民卫星群成立了吉翁公国，而在月球上则建立了“统一帝国基加诺斯”。这两个反对地球连邦的势力积极推进宇宙移民者的选民思想，成立了共同战线一同对抗连邦政府，并发动了独立战争。

此刻整个地球圈都进入了紧张状态，地球也许已经不是人类可居住的地方了……

参战作品一览表

超兽机神断空我	机动战士高达
苍流星SPT雷滋纳	机动战士高达0080口袋里的战争
绝对无敌雷神王※	机动战士高达第08MS小队
银河旋风布莱格	机动战士Z高达
银河烈风爆神牙※	机动战士高达ZZ
银河疾风萨斯莱卡※	机动战士高达夏亚之反击
重战机艾尔凯姆	真・盖塔对NEO盖塔
无敌机器人特莱德G7	魔神皇帝OVA※
最强机器人大王者※	未来机器人达鲁塔尼亚斯
机甲战记龙骑	

※代表新参战作品

超级机器人大战GC
Text: MINAMOTO Design: siulau

新参战作品

银河烈风 爆神牙

银河烈风爆神牙是"J9"系列的第二作。

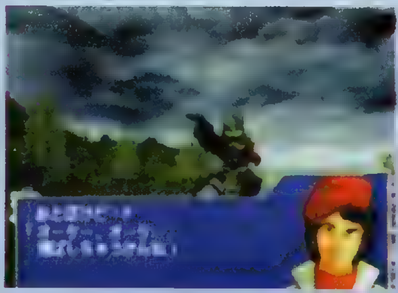
爆神牙手持正义之剑，将一切邪恶势力消灭。

新太阳系的暴走集团"烈"（银河烈风）过去曾拥有宇宙游侠J.9的名号。投身于弱小化的新政府巴克夫的他们和企图颠覆政府的隆戈星新行星系连合展开了战斗。站在战场最前头的就是无敌的爆神牙。银河烈风的5名成员将他们所驾驶的宇宙摩托车巨大化，然后进行同步处理，这样爆神牙就合体完成了。爆神牙的必杀技就是它的剑，19话以后更换成了为凯撒星人准备的改良型剑新爆剑。与原来从胸部出现的旧型爆剑不同，新爆剑是将右腕发射出来的光线实体化的武器。从36话开始量产计划得以实施。

银河疾风 萨斯莱卡

"J9系列"第3作。西历30世纪，在阿斯特罗伊德的J9 LAND上，暗黑街的老大布拉迪歌德与冒险家I·C·布鲁斯进行了一场豪赌：在太阳系标准时间1年内，绕新太阳系50惑星一周。布鲁斯将先后遇到的5人收为同伴，一起挑战这世纪的比赛。布拉迪歌德派出手下阻挠他们的前进。布鲁斯在商人D.D.里奇漫那里买到了可以宇宙航行的可变形战斗机器人萨斯莱卡。武器有暴风来复枪和手腕上的导弹连射炮。

萨斯莱卡变形前是一辆载客的宇宙列车。

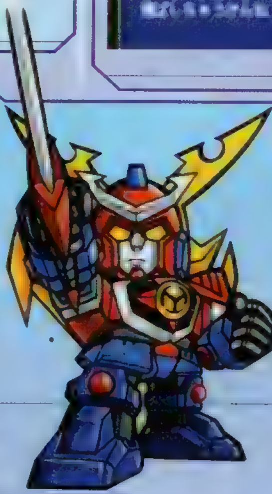


变成人形姿态后，立即向敌人发动攻击。

最强机器人 大王者

最强机器人使出最强力量，轻易地将敌人解决。

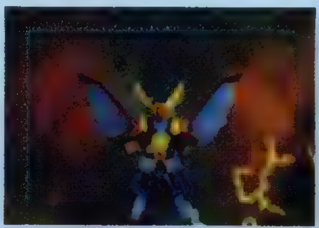
作为行星国家埃顿继承人的米特王子按照王家的规矩对国家下属的行星开始进行微服私访。在那里，他看到了很多仗着自己强大而欺凌弱小的坏人们。作为下一代的统治者，王子绝对不能饶恕恶人，于是出动了专门惩治邪恶的大王者。当大王者胸口的埃顿王家纹章发出光辉之时，愚蠢的邪恶之徒必将被必杀电光雷鸣剑轰杀！



"大王者"是皇族历代相传的超级机器人。

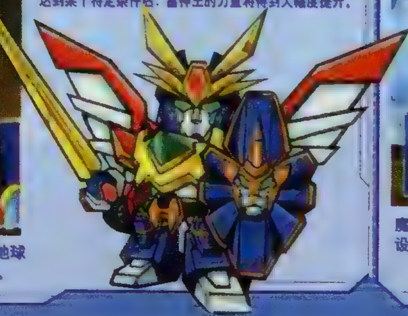
绝对无敌 雷神王

有一天，一个巨大的机器人雷神王突然坠落在了阳升学园的校园里。五年级3班的学生们从守护神艾尔德兰那里接受了任务，要从5次元人的侵略下将地球解救出来。从那天开始，学校就成为了机器人的发进基地，教室就成为了司令室。五年级3班成立了地球防卫组，专门和那些从迷惑中诞生的邪恶兽进行战斗。合体后的机器人由全班的同学一起操纵，不管少了谁都不能发挥其真正的力量。所以雷神王也是五年级3班全体同学团结的象征，因此才称得上"绝对无敌"！



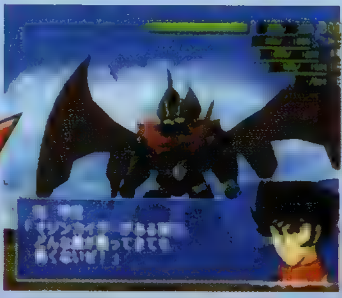
达到某个特定条件后，雷神王的力量将得到大幅度提升。

阳升学园5年3班的18名学生，他们被称为"地球防卫组"，驾驶战斗机器人雷神王与敌人战斗。



魔神皇帝OVA

地狱博士抱着野心妄图征服世界，魔神Z为守护人类和平而挺身出战。经过数场激烈的大战后，魔神Z和大魔神均被击败，幸好这时人类的新希望——魔神皇帝！



魔神皇帝的造型跟以前不同，完全参照OVA的设定来制作。

钢铁的魔神皇帝施展出威力无穷的铁甲飞拳！

© BANPRESTO 2004

スーパーロボット大戦 ORIGINAL GENERATION 2

以“《机战》系列”原创人物为中心的《超级机器人大战 原创世纪》推出两年后，近日终于发表了GBA上的新作《超级机器人大战 原创世纪2》。除了前作的原班人马以外，其余《机战》作品中曾经登场的原创角色和机体，也会首次登陆《OG2》。此外值得机战FANS欢呼雀跃的事情就是明年春季还将会推出《超级机器人大战 原创世纪》的动画OVA！

《机战OG》新作、动画同时公布！

●BANPRESTO●暂定今年冬季●1人玩●卡带●内置记忆●价格未定
●http://www.banpresto.co.jp/

超级机器人大战 原创世纪2

Text：义经 Design：siulau

ATX TEAM

人物

南部响介

初次登场作品
《超级机器人大战 COMPACT 2》

ATX TEAM的队长，艾古西莲的恋人。在L5战役后，被派往联邦军北美的兰里基地，负责讨伐DC残余分子的任务。

艾古西莲·晋路力古

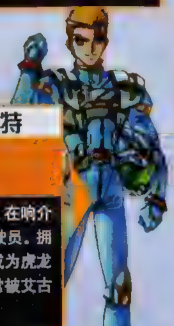
初次登场作品
《超级机器人大战 COMPACT 2》

WEIBRITTER的驾驶员，响介的恋人。与神秘敌人“艾尔斯特”和亚露菲美有着不少的过节。

水叶楠叶

初次登场作品
《超级机器人大战α》

拥有优秀念动力的角色，L5战役后在兰里基地担当看护兵的工作。为了协助某项秘密计划进行而单独前往迪斯那·拉希研究所。

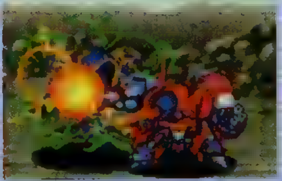


布列托·拉古法特

初次登场作品
《超级机器人大战α》

DC战争与L5战役中，在响介的带领下不断成长地驾驶员。拥有优秀的念动力，后来成为虎龙王的驾驶者。但依旧经常被艾古西莲戏弄。

机体



PTX-003C ALTEISEN

初次登场作品
《超级机器人大战 COMPACT 2》

从ATX计划开始，以“利用绝对的火力作正面突破”为概念而设计出来的机体。

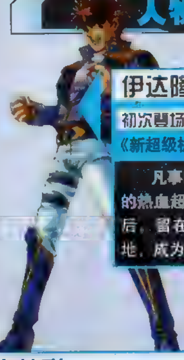
PTX-007-3C WEIBRITTER

初次登场作品
《超级机器人大战 COMPACT 2》

擅长空中战的高机动型机体，以远距离炮击为主力兵器，是GESPENST Mk-Ⅱ的原型机。

SRX TEAM

人物



伊达隆圣

初次登场作品
《新超级机器人大战》

凡事以感情为先，行事鲁莽的热血超级机器人迷。L5战役后，留在极东方面军的伊豆基地，成为新机体的实验驾驶员。

拉迪斯·F·布兰斯坦

初次登场作品
《新超级机器人大战》

军界名门的布兰斯坦次子，在L5战役后与同队的拉特尼一同转调往特殊战技教导队，在战斗中与宿敌再次相遇……

古林彩

初次登场作品
《新超级机器人大战》

表面看来为人好强，有着不输给男性的倔强性格，其实是一名温柔的女性。L5战役后，继续协助父亲的研究，并与原来应该已经死亡的妹妹重逢。

韦妮达·巴迪姆

初次登场作品
《超级英雄作战》

SRX TEAM的队长，L5战役完结后，以地球联邦军的身份，与基利艾姆一同调查外星人的宇宙要塞“WHITESTAR”。

机体

R-1

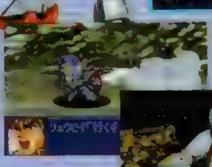
初登场作品
《新超级机器人大战》

隆圣所乘坐的机体，R系列中，能力最平均的机体，与R-2 POWERED和R-3 POWERED合体后，可以变成超级机器人SRX。

R-2 POWERED

初登场作品
《新超级机器人大战》

R系列的2号机，炮击战用的重型PT，R-2机体装备了SRX合体时所使用的专用动力炉。



R-3 POWERED

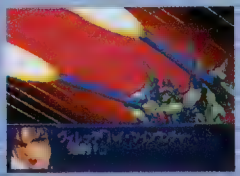
初登场作品
《新超级机器人大战》

R系列的3号机，装备了应用念动力感知增幅装置“T-LINK SYSTEM”的特殊兵器。

RW-1
R-GUN POWERED

初登场作品
《超级英雄作战》

DC战争中开发的RW系列1号机，可变形成重金属粒子炮形态的“GUN MODE”，同时也是可凭借装备配件而强化的机体。

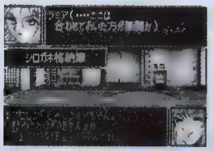


剧情开端简介

新西历187年。在连邦政府和反叛的“圣十字军”（简称“DC”）之间的“DC战争”，与地球和外星人之间的“L5战役”结束半年之后……地球连邦政府内仍然处于盲目无序的管理状态，就在这个混乱的时期，布莱恩·米德克利得宣布就任连邦政府大总统。他在就任之后，于连邦议会上公布了L5战役的情报，之后还发表了“东京宣言”，正式向地球人宣布地球外智能生物的存在，表明了那些智能生物可能对地球人构成的威胁。除此之外，布莱恩大力呼吁地球圈的势力一致团结对外，发表了对连邦军进行组织改编以及强化军备的“神盾计划”计划以对抗外星人的势力。该计划得以实施后，各种人型机动兵器的开发以及量产、地球圈防卫网的强化等工作都在进行中。可是，在DC总帅比安·索尔达克死后仍然负隅顽抗的DC残党、连邦政府以及连邦军内企图建立军事政权的强硬派们都使得“神盾计划”的背后笼罩了不安的阴影。而在这个非常时期，一种的神秘物体却成群地出现在地球圈内。地球上的人们再度被拉向了战争的边缘……

ATX TEAM

人物



拉美亚·拉普利斯

初次登场作品

《超级机器人大战A》

与响介等人接触后，成为ATX一员的女性驾驶者。给人一种脱离常人生活方式且难以接近的感觉，似乎正在寻找些什么。到底她的真正身份是……

亚露菲美

初次登场作品

《超级机器人大战 IMPACT》

她操纵着的经典机体为贝路塞尔·利佳特，是一位与响介等人接触的神秘敌人。

机体

PTX-003C-SP1 ALTEISEN-LIESE

初次登场作品

《超级机器人大战 IMPACT》

ALTEISEN经过改造后的机体，加入了新搭载的装置，机体的火力与突进力均获得极大的强化。

PTX-007-03UN RHEIN-WEIBRITTER

初次登场作品

《超级机器人大战 IMPACT》

WEIBRITTER经神秘技术改装后的形态，与WEIBRITTER相比经过了大幅强化。机体60%以上的部分不能解析。以Howling Launcher为主要武器。

龙虎王

初次登场作品

《超级机器人大战A》

在中国山东省的遗迹蚩尤冢内所发掘出的超机人，是由古代人所制造的半生体兵器。由楠叶来操纵。

虎龙王

初次登场作品

《超级机器人大战α》

同样是在蚩尤冢发现的超机人，擅长地上战与接近战，还懂得运用多种武器。搭驳有自律神经回路，可以进行单独行动。

SMSC　ANGELGG

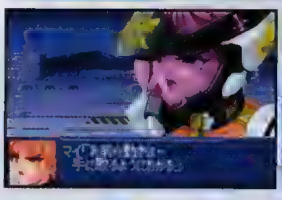
初次登场作品

《超级机器人大战A》

拉美亚所乘搭的神秘机体，机体的材料、动力源，以至驾驶员本身都充满了不明之处。

SRX TEAM

人物



古林麻衣

初次登场作品

《超级机器人大战α》

R-3的驾驶员彩的妹妹，在记录上已经死亡。L5战役后被发现，与该战役中跟隆圣等人接触过的人物很相似。

机体

RPT-010 量产型 HUCKEBEIN Mk-II

初次登场作品

《超级机器人大战 OG2》

与HUCKEBEIN Mk-Ⅱ同期开发的量产型机体，在AEGIS计划中，被连邦军正式采用为主力机的机体。

PTX-014-03 R-BLADE

初次登场作品

《超级英雄作战》

MAO社制造的R-1简易量产试作型PT，全机种3机中的1机，被调校为接近战斗专用。

SCHOOL

人物

谢奥娜·舒班特

初次登场作品

《第2次超级机器人大战α》

与亚拉特同样在SCHOOL学习，两人一同行动。在遇上拉杜尼后，令她的命运开始产生极大的转变……

亚拉特·巴拉加

初次登场作品

《第2次超级机器人大战α》

曾在军事训练学校SCHOOL学习，解散后也依然继续接受DC的人型机动兵器特殊训练，然而成绩相当差。与响介以敌对的身份登场。

机体

PTX-015R WILDWURGER

初次登场作品

《第2次超级机器人大战α》

继承了ALTEISEN的概念而开发的新机体。将名为“JACKET ARMOR”的外层装甲解除后，还可以转变为高机动模式。

PTX-016R WILDFALKEN

初次登场作品

《第2次超级机器人大战α》

继承了WEIBRITTER的概念开发的新机体，机动性可说是所有PT中首屈一指的机体。

●BANPRESTO●暂定今年冬季●1人玩●卡带●内置记忆●价格未定

●http://www.banpresto.co.jp/

超级机器人大战ORIGINAL GENERATION 2

Text：义经 Design：Simon

●CAPCOM●9月9日发售●AVG●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●7140日元
●对应DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡 ,PlayStation BB Unit ,PS2专用NETWORK ADAPTER ,USB KEYBOARD

生化危机 爆发 档案2
Text:MINAMOTO Design:MW

距离《档案2》的发售日已经不到1个月了，不久前再次获得最新登场变异生物的资料，它们会在闹市及郊外地带出没，换言之病毒污染的范围已扩展开来。变异生物的种类相当多，现在先介绍其中三种，好让各位预先了解其特征和习性。

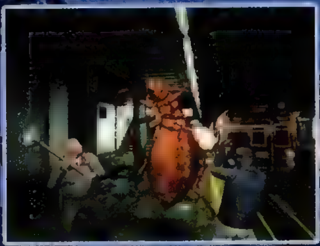
BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2

变异跳蚤

在地铁车站的大厅里发现了可怕的敌人，它们是名叫MEGABYTE的变异跳蚤，相信是受到T病毒影响而巨大化的跳蚤。地下铁车站内部环境似乎相当适合它们生活，所以繁殖数目超出估计的范围……。

在狭窄的走廊上碰上巨大跳蚤，情况非常危急。

变异跳蚤不单体型巨大，而且数目之多更令人意想不到。

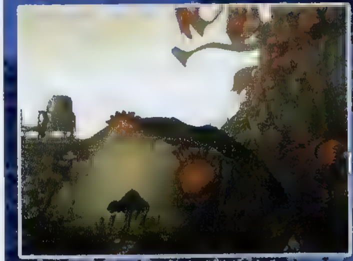

变异跳蚤主要使用跳跃攻击，敏捷的身手与其庞大的体型成反比。

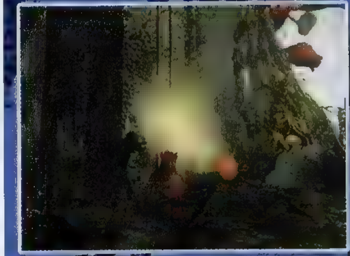
MEGABYTE

这种怪物的特点是体型巨大、移动迅速、吸血等，它的成长分为几个阶段。

拥有智慧的植物

繁殖迅速的变异植物EVIL SHADE，它们拥有高等智慧，能够自如地控制藤蔓捕获猎物，将其作为养分吸收。此外，它们也会缠住人类或丧尸，并操纵被捕获者。


还能喷射毒液，确实是个难缠的对手。


EVIL SHADE具有再生能力，要想彻底消灭它必须用火攻。

变异植物EVIL SHADE的生长速度极快，用不了多久便能把建筑物完全罩住。

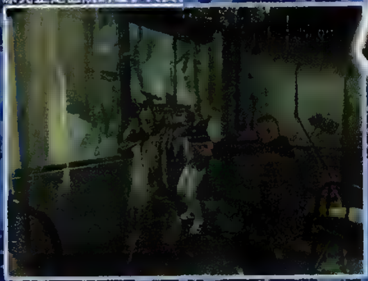
EVIL SHADE

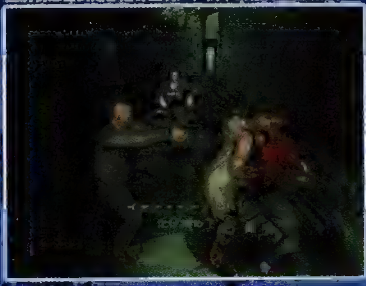
周期性放出含有毒性的花粉。即使受攻击而枯萎，很快又会自动复元，需要使用特别的方法来对付。

寄生丧尸

头部开花的另类丧尸—寄生丧尸（GREEN ZOMBI）。它与变异植物EVIL SHADE有着紧密的关系。寄生丧尸是被EVIL SHADE捕获并控制的人类或普通丧尸，作用是运送种子，帮助变异植物EVIL SHADE繁殖。

在森林里徘徊的寄生丧尸，看它穿着白大褂，说不定原先正是医院的医护人员。


建筑物里面到处都是寄生丧尸，找不到任何安全场所。


被寄生的丧尸似乎对血肉的渴望更加强烈。

GREEN ZOMBI

由于被EVIL SHADE寄生，因此能够释放毒液，同时与一般丧尸一样会咬人，但不知是否与丧尸毒蛾一样，会在目标身上释放寄生物。

育成系统大公开&新舞台介绍！

TEKKEN : NINA WILLIAMS

© 1994 2004 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.（图为开发中画面）

DEATH BY DEGREES

尼娜踏入空前危机！

在本次介绍中，尼娜神秘的过去终于露出端倪，脑海中突然出现的父亲形象究竟隐藏着什么秘密？另外，游戏的舞台也由豪华邮轮"安菲莉迪号"转移到一座废弃的监狱，究竟尼娜会遇上怎样的挑战呢？

脑海中的父亲记忆

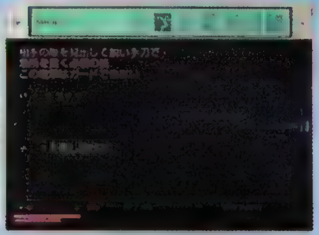
由于受到卡米耶达干部之一，拉娜·尼尔的幻觉攻击，一直被封印的记忆突然在尼娜脑内复苏。包括她父亲的样子，以及他在雪地上被恐吓的情形。莫非在游戏中可以解开连"《铁拳》系列"也未曾提到过的背景之谜？

突然记起父亲被某人用枪恐吓的情况，当时尼娜在哪里？

利用技术点学习新招式

在战斗中打倒敌人后，可以获得技术点。使用这些技术点，便可在系统画面中学习尼娜的新招式。要注意的是如果使用华丽的招式打倒敌人，所得到的技术点也会增多。

根据招式的不同，可以得到2倍甚至3倍的技术点。

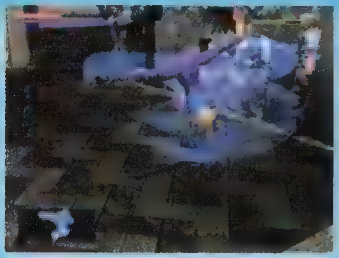


玩家可自由选择想要的招式，但要记住发动的指令。

部份招式公开

Spinning Cutter

下落时向四周敌人施以腿击，可一口气攻击复数敌人，是相当强力的招式。

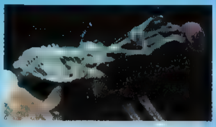


Hunting Swan

用手刀猛击对方要害，在"《铁拳》系列"中，这一招是尼娜的防御不能技。

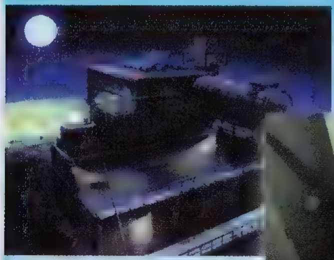
关节连续技

前冲接近对手，抓住其关节施展连续技，若能正确输入指令，便可看到内部破坏画面。

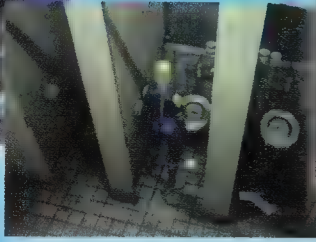


新的舞台是废弃的监狱

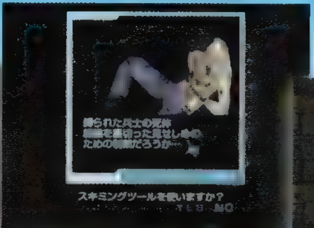
虽然尼娜把拉娜·尼尔打败，可是却被另一名干部安利基捕获，关在他管辖下的苏尼迪亚监狱，更在那里受到严刑拷问，最终尼娜能否脱离这个人间地狱？



建筑在孤岛上的苏尼迪亚监狱，原本是收容重犯的监狱。



为了能成功逃脱，必须详细地搜查每个角落。



发现士兵的尸体，快把指纹扫瞄下来！

特殊武器的开发者鲁卡斯，为何会被关在这里？

监狱里满布各种机关，因此必须步步为营。

●NAMCO●预定2004年内发售●ACT●1人玩●媒体未定●记忆容量未定●价格未定●http://www.namco.co.jp/

死亡认证 铁拳 尼娜·威廉姆斯

Text :Dr. Game Design : MW

1997–2004 FromSoftware, Inc. All rights reserved. （图为开发中画面）

ARMORED CORE NINE BREAKER

アーマード・コア ナインブレイカー

这款游戏已经是系列的第9作了，本次在各方面均会经过改良和强化，而且还可继承前作的游戏记录，让FANS玩起来更加有投入感。

“《装甲核心》系列”最新作情报公开！

●FROM SOFTWARE ●预定秋季发售 ●ACT ●1人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.fromsoftware.co.jp/ ●对应USB鼠标

史上最强的AC NINE BALL

曾在PS版《装甲核心》中登场的最强AC“NINE BALL”，竟然会在本作中复活！假如玩家能够驾驶自己的AC把新生的NINE BALL击倒，便会得到真正最强的“NINE BREAKER”称号。

装备了新零件的NINE BALL

在新生的NINE BALL头部发现了新的部件，到底有什么用途呢？

在新生NINE BALL 的肩膀处贴上了仿照数字“9”制作的标记。

全新制作的机体仓库画面

除了加入大量的新零件之外，游戏的机体仓库画面也是全新设计的。以游戏的主题色——红色作为主色调，这与游戏中的画面搭配起来更为合适，而画面中也可以同时显示多部机体，方便玩家进行改装。

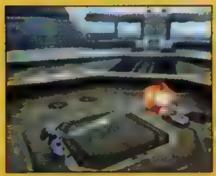
部分曾在前作登场的零件性能将经过调整使平衡性更高！

适合所有玩家的两个模式

以往的“《装甲核心》系列”中，故事模式均是以完成各企业委托的任务为目的，该模式也是游戏的核心。但是在本作中，则将删除故事模式，而改以“ARENA MODE”和“TRAINING MODE”这两个模式为主，前者可让玩家跟其他机体进行1对1的战斗，而后者则通过完成各种课题来提升玩家的操作技术。

ARENA MODE

这个模式主要是1对1的AC战斗，累积胜利点数，以登上排名榜的首位为目标，所有榜上有名的雇佣兵（AC驾驶员）均被称为RANKER AC，而在该模式中出现的机体，除了一部分高排名的RANKER外，其他对手均是自动生成的，让玩家也可与不同的对手战斗！



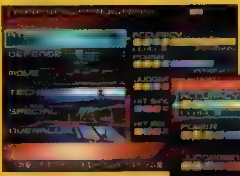
玩家最初是在排名榜以外的，必须不断取得胜利才可挤身于排名榜内。

每场战斗的舞台和设定条件均不同，你能适应吗？

要有效率地取得高排名，压制对手直接取胜是十分重要的。

TRAINING MODE

在TRAINING MODE内预备了超过150种以上的题目可供玩家挑战，内容包括机体的基本操作方法，以及各种实战指导，既可让初级玩家学习驾驶技巧，又可让高手提升自己的技术，可谓一举两得！



题目分为攻击、防御、技巧、移动、特殊和总合等多个不同的项目。

而在每个项目内还细分成各种题目。

多利用这个模式来进行训练的话，你也可成为最强的RANKER！

本作预备了专为TRAINING MODE而设的舞台。

装甲核心 NINE BREAKER Text：Dr. Game Design：suiau

© SQUARE ENIX CO.,LTD.
All Rights Reserved.
※图为开发中画面

FRONT MISSION ONLINE

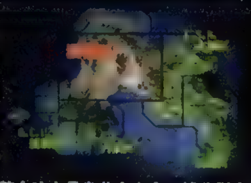
フロントミッション　オンライン

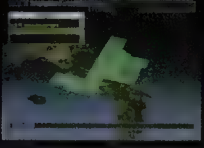
《前线任务》系列首次推出ONLINE游戏，玩家可选择成为O.C.U或U.S.N.的士兵，在哈夫曼岛上展开史无前例的争夺战！

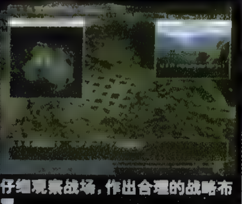
第2次哈夫曼大战即将展开

MAP概念，史上最大的战场

游戏中会将哈夫曼岛分成六个不同的战斗区域，其中包括双方的统治区，占领区以及激战区。而每个区域都包含多个不同战场，每个战场的出击方法都有所不同，各位需要根据任务情况以及战场地形运用战术。到时相信《FMO》会掀起一股网上战争热潮。


整个哈夫曼岛共有六个区域分别由O.C.U.和U.S.N.控制。


每个区域都有多个不同战场，


仔细观察战场，作出合理的战略布署。

主宰WANZER的中央处理器

在《FMO》的战场上，不同的WANZER（人型机器人），只需配合适当的中央处理器，便能够发挥出机体本身的最佳性能，本次我们将为大家介绍其中两款常用的中央处理器。

Assault

属于近距离攻击型中央处理器，装备了此处理器的机体，移动速度大幅度提升，在前线上可作高速移动。而装备了Assault的机体，虽然能提升速度，可惜整体出力偏低，使可装备的武器受到限制。因此在战场上，可利用TURBO来增加其出力，从而达到速度、火力两者兼顾。

Huskey Mk.II
制造商：SENDER

Mechanic

配备REPAIR辅助装备后，其中央处理器可令机体拥有的修复能力大大提升，是持久战或紧急修理不可缺少的部份。但由于REPAIR辅助器属于较重的装备，因而影响了机体所持有武器的威力。不论配备何种中央处理器，选择武器的自由度都会大大减低。当然在以防卫为主的战役中，这类机体绝对是必备的。

Clavesant
制造商：TAUREAU

装备武器资料公开

WEAPON

SHOT GUN

近距离用单发射击武器。发射后有大范围扩散效果，并带有冲击威力。在超近距离向敌机集中攻击，威力超乎想象。

MACHINE GUN

近距离用连射武器，拥有贯穿机体的攻击效果，射击性能优越，可装备的子弹数量较多，是首选武器之一。而在持久战，就要额外携带后备子弹以作补给之用。

PILE BUNKER

带有贯通效果的格斗型武器，与SHOT GUN或KNUCKLE配合使用可获得更佳的攻击效果。

KNUCKLE

带有冲击效果的格斗型武器，攻击范围较短但却可无限使用，手臂被破坏时仍可反击。

ROD

在格斗型武器中攻击范围较远，与KNUCKLE相同拥有冲击的攻击效果。

SHIELD

SHIELD（臂装）

装备于机体前臂的防御护盾。只要在敌攻击前作好防御准备，便能用盾牌完全阻挡敌人的攻击。但当受到多次攻击后，盾牌的防御能力会逐渐降低直至破坏。

SHIELD（肩装）

装备于机体肩部的防御护盾，即使未能做好防御准备仍可自动防御攻击，但缺点是只可对单方向敌攻击作出防御，而且重量较高，难以配合其他武器使用。

BACK PACK

ITEM

可收纳特定数目的辅助装备，例如子弹、回复道具等，是战场上最常见的辅助部件。

TURBO

装备此部件可大幅增加机体出力，不论速度、载重都会提升，适合前线攻击的先锋机体使用。

REPAIR

可替机体进行即时修理的辅助部件，配合指定中央处理器Mechanic可提升回复效果。

●SQUARE・ENIX●预定2005年发售●ACT+SLG●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定

前线任务 ONLINE
Text:金鱼　Design:Kennie

© ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/KOICHI SUGIYAMA/LEVEL-5/SQUARE ENIX All Right Reserved.（图为开发中画面）

● SQUARE ENIX ●预定冬季发售 ● RPG ● 1人玩 ● DVD-ROM
●记忆容量未定 ●价格未定 ● http://www.square-enix.co.jp/

勇者斗恶龙Ⅷ 天空、海洋与大地和被咀咒的公主

Text: DR GAME Design: siulau

DRAGON QUEST VIII

市镇、野外的秘密陆续公开！

自从公布发售以来便一直高居期待榜首位的《DQ Ⅷ》再次有新情报公开了！本次除了向玩家介绍世界各地的环境之外，还会教导大家如何探索市镇内的秘密。

在移动时不要粗心大意，记住要留意四周的状况

挂在墙上的布袋，里面可能放着贵重的道具呢！

快去搜查可疑的地点吧！

当你在城镇内移动时，会发现很多可以勾起你好奇心的东西，从旅馆、商店和教会等建筑物，以至一些容易被人忽略的细微地方，都可能会隐藏着令人意想不到的秘密，因此每当抵达新的城镇时，千万别忘记四处调查一下啊！

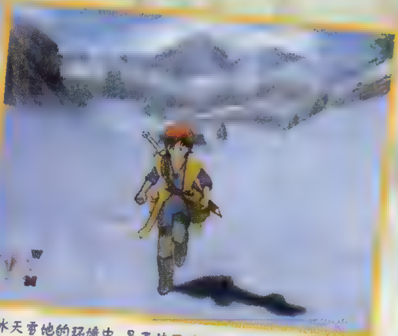
发现了大家熟悉的井，这次还可以看到主角爬进井里的动作。

千变万化的户外环境

在厂商所公开的大量在户外移动的画面中，我们可以看到多种不同的地理环境，包括草原、山区，甚至沙漠和雪地等，透过这些画面，大家不难想像到游戏的世界将会是何等宽广辽阔！

在野外移动时可清楚地看到四周的建筑物。

发现了耸立在前方的高塔，散发出危险的气息。



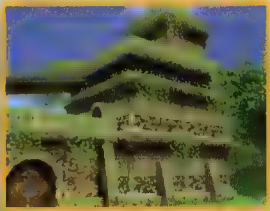
在冰天雪地的环境中，是否该更换一些可以御寒的衣物呢？

想不到在游戏中也可看到如此美丽的海岸景色！

神秘的建筑物

除了已公开的城镇、洞穴和高塔之外，还发现了新的建筑物，主角来到了一幢看起来荒废已久，但却被大量藤类植物覆盖着的古怪建筑物前，它的外型跟主角见到过的城镇和祠堂均截然不同，到底这是什么建筑呢？里面的结构又是怎样的呢？

即使在白天接近，也令人有一种异样的感觉。



整幢建筑物只有约三层高，带有南美洲马雅文明的风格。

另一边的屋顶上竟然建有大风车，莫非是用来推动建筑物内的某种装置？

发现！地图上的不明物体！

在一些看起来平常无奇的画面中，原来还隐含着极大的秘密，在画面中的隐藏处，竟然发现了像是怪物似的踪影，那么这是否意味着玩家可以直接在移动画面中看见敌人的所在位置？可惜有关这一方面的内容，厂商仍是讳莫如深，真希望能早日得到更进一步的情报啊！

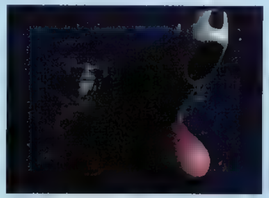
[illegible]

经典名作宇宙战舰大和号，在PS2展开三部曲之旅

© 东北新社
© BANDAI 2004
※图为开发中画面

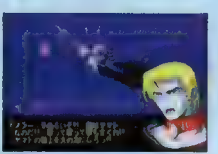
●BANDAI●10月6日发售预定●SLG●1人玩●DVD-ROM●使用容量未定●7140日元●http://www.bandai.co.jp

由松本零士原作，动画或漫画都相当具有人气的作品《宇宙战舰大和号》，终于在PS2上首次被游戏化。本次作品将会以动画版第2辑和第3辑为题材，开发一部以3集组成的系列游戏作品，而现在介绍的《宇宙战舰大和号 对艾丝干迪尔的追忆》便是三部曲的第一作。曾经从加美拉斯军和白色彗星帝国军的统治下拯救地球的宇宙战舰大和号将会开始第三次的旅程，与新的乘员们再次前往遥远的惑星艾丝干迪尔，究竟在代理舰长古代进面前会出现什么样的新敌人呢？


游戏中重新描绘的大和号。

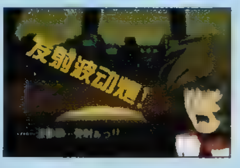
即时型战略游戏

在PS2上翻开新一页的该游戏，将在主要故事部分插入CG动画和特殊事件，然后以即时战略类的方式进行游戏。基本上，玩家需要在3D立体空间中控制大和号等舰队的移动，并可以以多种视点来展开激烈的战斗。在战斗部分以外，还需要进行各乘员的整备、舰队和舰载机的阵型设定、武器生产、修理受损部件的工序。在玩家正确英明的指挥下，跟黑暗星团帝星军进行连场激战。



控制大和号迈向胜利。

以敌我双方的视点去推进故事



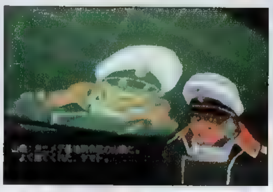
在本作中，采取了一个相当另类的手法来展现剧情，从古代进指挥的大和号和迪斯拉率领的加美拉斯军两个方面切入，交互着推进故事的发展。两支军队各自会发展出不同的故事，玩家可以从两个不同的视点中体会到整个游戏的世界观。当然故事中还会遭遇到新的敌人。在迪斯拉那一方，故事会从他的母星加美拉斯星受谜之敌人袭击开始发展，结果演变成迪斯拉追击敌军使加美拉斯星陷入崩溃的境地，直接影响到艾丝干迪尔也发生了巨变，到最后究竟结局如何呢！？

大和号一方

第一章　亚斯迪洛特的训练

在大和号前往木星轨道的途中，古代进提出在亚斯迪洛特一带进行训练，因此战舰便进入巡航模式下的战斗模式中，玩家可以借此熟悉游戏中的基本操作。

第二章　雷王作战



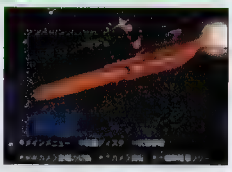
为实行雷王作战，大和号跟另外的3部战舰合流，接受卡尼密迪基地内山南司令的指令，开始了驶向土星圈的压缩航行。

第三章A　土星

成功到达土星圈的大和号，从迪斯拉的通信处得知艾丝干迪尔出现危机，另外还收到防卫军生还者的信号，于是就展开了救助残余同伴的作战。

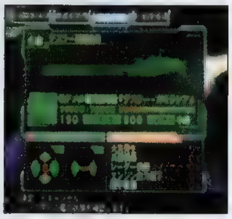
加美拉斯军一方

第一章　加美拉斯星破坏



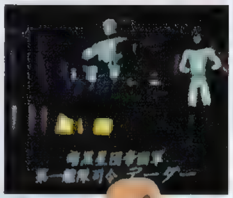
迪斯拉为追赶敌人而告别了母星加美拉斯，同时间星球再次受到外敌袭击。战斗中令加美拉斯星发生大爆炸，艾丝干迪尔因此脱离了轨道开始被太阳引力所吸引，而此时谜之舰队布尼亚达丝为得到矿石而来到艾丝干迪尔附近的区域。

第二章　加美拉斯的残骸



加美拉斯舰正追踪着偏离轨道的艾丝干迪尔，虽然迪斯拉曾向艾丝干迪尔中的诗达莉亚和古代守发出救援信号，但最后却被拒绝了。把这件事情告知古代进后，迪斯拉为拯救艾丝干迪尔而提出了一项建议。

第三章B　塔兰之战 大和号出发



率领着加美拉斯残存舰队的塔兰，在旧加美拉斯的沙法尔战线遗址发现了放出强大能量的敌人，且与破坏加美拉斯星所消耗的能量相同，还察觉到新敌人超质量捕获舰的存在，到最后塔兰会跟这些谜之敌人交战吗？

登场角色

宇宙战舰大和号 对艾丝干迪尔的追忆

Text 小志幽凉　Design Simon

Sammy　三浦建太郎／SUTAZIO我画．白泉社　三浦建太郎／白泉社．BABBU．NT

新作狙击

挥舞巨大兵器，对抗恶魔入侵！

虽然《剑风传奇》的新作要等到10月才正式推出，不过现在率先为玩家介绍一下游戏系统以及登场人物，让大家感受一下格斯与格里弗斯之间是如何解开二人之宿命的。

●SAMMY ●10月7日发售 ●ACT ●1人玩
●DVD—ROM ●记忆容量164KB ●7329日元

剑风传奇 千年帝国之鹰篇 圣魔战记之章
Text：张曲　Design：JO

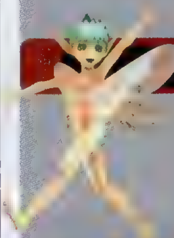
【主要人物资料公开】

格斯（CV：神奈延年）

《剑风传奇》中的主角人物，在烙印中背负着与魔物对抗的宿命，手执超巨大武器“杀龙”与魔物进行生死之战。

格里弗斯（CV：森川智之）

率领着“鹰之团”，拥有常胜无败之称号的骑士，曾经拯救了格斯一命，为了接近神的境界而决定让哥多克转生。



巴克

风之精灵，在主角格斯的协助下脱离险境。从此以后，为求报答而一直跟随格斯行动，但其身世却像谜一般。

伊西特罗（CV：吉野裕行）

在一次偶然的情况下遇上了格斯，并仰慕格斯拥有的超强力量，幻想自己也能成为最强剑士，但可惜为人有勇无谋。

西凯尔

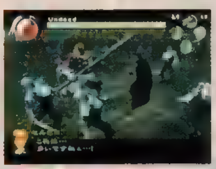
“灵树之馆”的魔女，与不少精灵订立了契约，懂得使用不同的魔法，但由于技巧并不成熟，时常出现魔法失控的情况。

塞尔彼高（CV：水岛大宙）

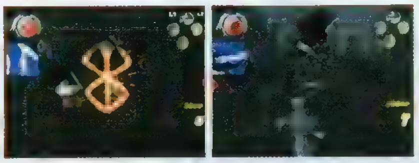
旧“圣铁锁骑士团”之纹章神官，与“圣铁锁骑士团”团长是异母兄妹，但只有他一人知道这件事情的真相。

【重现原著经典的战斗场面！】

在新作之中，最受玩家注目的战斗画面将进行大幅度强化，人物的攻击变化更多，更接近原著漫画中格斯多元化的攻击模式。另外在BOSS战时，只要达成特定条件，还可欣赏到故事剧情内的动画场面，实在相当精彩！

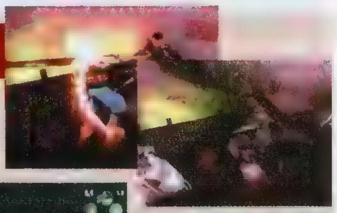


【战斗系统介绍】



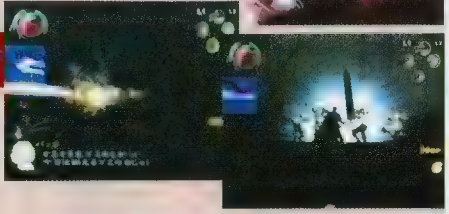
基本上，在游戏中按动□键便可作出攻击，不过格斯可使出的攻击并非如此单调的，只要配上不同的武器组合，便可使出具有多样化效果的特殊攻击，渲染出原著故事中疯狂杀戮的经典场面，而主要攻击模式分为3大类：

狂战士模式



当画面右方的指示由绿变红时，格斯就可发动突破界限的能力，在这段时间内格斯的速度、攻击力将会倍增。

副武器模式



除了基本的斩击外，格斯还可运用其他的辅助武器，如大炮、飞刀及炸裂弹等四种武器，当储备了足够的能源后即可使出。

同伴系统（PARTNER ACCESS）

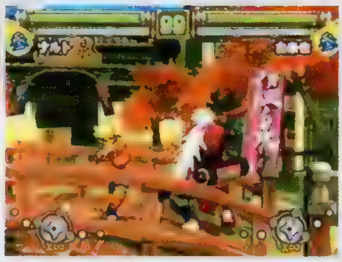
在游戏中除了格斯外，其余4位人物各有不同的能力，并可作为格斯于战斗中的辅助角色，当能源指示达到一定程度后，便可配合格斯使出不同效果的合体攻击。

©岸本齐史スコット／集英社テレビ…えろ ©BANDAI 2004

剧场版极秘人物招式率先披露

新作《火影忍者 NARUTIMENT HERO 2》中将会有多达30名角色登场，战斗画面“三忍”的自来也和纲手，以及只在最新剧场版中出现的怒涛等人，以下将会逐一为玩家介绍他们的相关资料。

游戏五大模式介绍



在游戏中总共准备了5个主要模式让玩家选择，它们分别是故事模式“究极之道”、自由选择对战角色的“强敌之决斗”以及可供玩家闭门练习的“海豚之讲习”模式。此外还有可以购买道具的“短册街之商店”和阅览已取得的道具的“鸣人的家”。由此可见，游戏中除了要跟敌人火拼到底，还可以收集各种各样的道具，令游戏更加富有耐玩性。

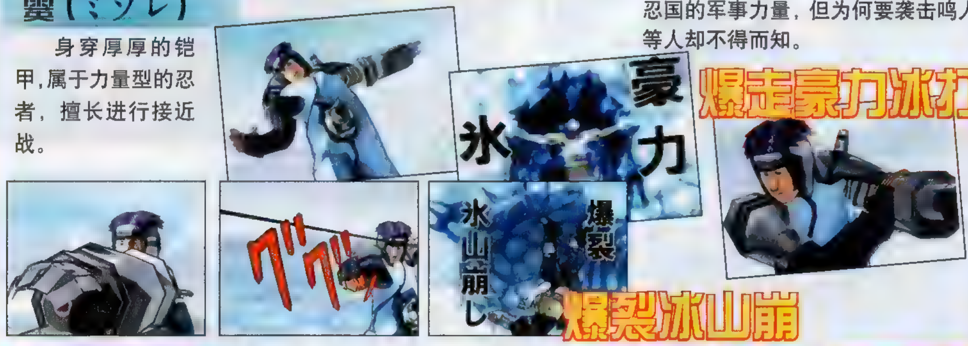
剧场版全新角色逐一介绍

怒涛（ドトウ）

“雯”、“雪崩”、“息吹”三人众的首领，他的目标是要获得凌驾五大忍国的军事力量，但为何要袭击鸣人等人却不得而知。

雯（ミゾレ）

身穿厚厚的铠甲，属于力量型的忍者，擅长进行接近战。



爆走豪力冰打

爆裂冰山崩

雪崩（ナダレ）

使用飞行型的铠甲，拥有极为敏捷的身手，令佐助陷入苦战。

燕吹雪

冰牢之术

息吹（フブキ）

10年前曾经跟卡卡西一战的强敌，实力甚至在卡卡西之上，不知道这两人有何过节呢！？

冰遁·破龙猛虎

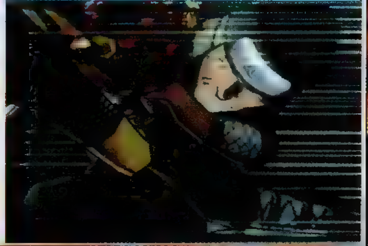
冰遁·一角白鲸

新作登场人物一览

- 旋涡鸣人
- 宇智波佐助
- 李洛克
- 我爱罗
- 奈良鹿丸
- 日向宁次
- 日向雏田
- 春野樱
- 旗木卡卡西
- 大蛇丸
- 白
- 桃地再不斩
- 天天
- 秋道长治
- 山中伊诺
- 犬冢牙
- 油女志乃
- 勘琥牢
- 手鞠
- 阿凯
- 三代目火影
- 自来也
- 宇智波鼬
- 甘柿鬼鲛
- 纲手
- 静音
- 药师丸 兜

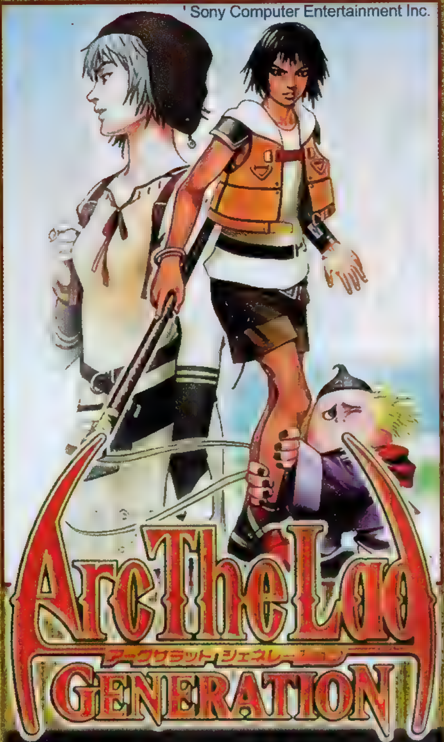
部分未确认隐藏人物

- 被封印大蛇丸
- 暗部卡卡西
- 九尾鸣人
- 碧魔兽鸣人
- 觉醒 螺旋



●BANDAI ●9月30日 ●1至4人玩 ●ACT ●6800日元
●DVD-ROM ●对应DS、DS2、多人对战线

火影忍者 NARUTIMENT HERO 2
Text：秀吉 Design：Simon



' Sony Computer Entertainment Inc.

描写人类与魔族故事的著名RPG游戏《妖精战士》系列"，最新一作的情报陆续公开，作品的舞台是前作《精灵之黄昏》5年后的世界，不少前作的主要人物将会再度登场，他们对主角艾达会有什么影响呢！？此外，本次还会为大家简单介绍一下游戏的重点要素及系统。

●SCEI ●冬季发售预定● RPG ● 1人玩● DVD–ROM ●记忆容量未定●价格未定
● http://www.playstation.jp/scej/title/arc_g/ ● DUAL SHOCK 2 ,8M记忆卡

妖精战士 世纪

Text :MINAMOTO Design : Kennie

重点要素

一．除灵师

前作5年后的世界，黑暗意识幻化成"邪灵怪物"。而能够通过消灭它们提升力量的人，就只有除灵师了。然而并非所有人都能成为除灵师，必须具有像艾达一样的潜质才可以。

除灵师使用刻有神秘文字的杖来除

二．猎人

在前作中，猎人只不过是存在于过去的一群赚取赏金的人，然而经过5年的时局变迁，从事这一职业的人再次活跃起来。其中一位名叫鲁宾斯的猎人在主角居住的小岛上出现，据说是为了追查某人的下落……

鲁宾斯在途中突然身亡，事件似乎与姬莉嘉有关。

前作人物登场

根斯

佣兵出身的根斯现已拥有极高的地位，他雇用众多猎人来解决各种各样的事件，身穿整齐的制服。

根斯委托猎人们办理的其中一件事，似乎就与艾达有关连。

达芝安娜

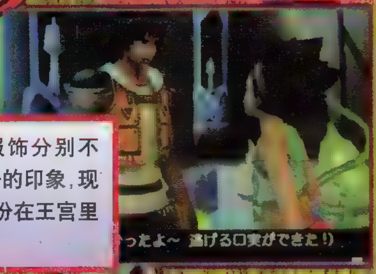
现在不知她的行踪，估计其性格没有太大的改变，仍然是温柔并充满正义感，为拯救他人生命甘愿牺牲自己。

丽妮

穿上父亲的遗物"护肩"，原本的一头长发已经剪短了，现在仍旧是故乡约比路的防卫队队员，不知跟格古的关系进展如何。

玛鲁

与前作时穿着的服饰分别不大，依然给人顽皮野孩子的印象，现在以米诺玛拿王族的身份在王宫里生活。



极富动作性的战斗系统

"《妖精战士》系列"的战斗系统一向以SLG形式为主，但是本次新作玩家会直接操纵人物，与敌人展开实时的战斗。4个按钮分别代表"技"、"道具"等用途，玩家可以使用它来进行多采多姿的行动。顺带一提，战斗画面下方设有蓝色和绿色的显示计，蓝色是"CARD POINT GAUGE"，绿色是"CARD POINT TANK"，可惜暂时还不知道它们的用途。

尽量避免被对方直接攻击，用擅长的棒术反击！

发挥"等价交换"的最大力量!

本作是一款格斗类型的动作游戏，在《钢之炼金术师（简称钢炼）》的世界里，角色与同伴可组成2人的小队，与对手进行激烈的对战。在本次的报导中，将会为玩家介绍各角色的战斗风格、同伴合作发动的协力技及游戏模式等方面的资料。

©荒川弘／SQUARE ENIX・每日放送・ANIPLEX・BONES・电通 2003©BANDAI 2004

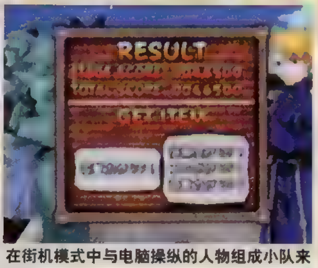
战场上的一切东西均可成为进行炼金术的材料。

特殊效果来展现。

游戏模式介绍

本作内设有多种游戏模式可供选择，分别有"剧情模式"、"街机模式"、"小组对战"、"BATTLE ROYAL"、"育成DATA"、"练兵场"、"炼金术之馆"、"附带模式"等。在"剧情模式"里面，玩家能够自行选择原作中的角色们组成小队，参与一次盛大的"武术大会"，此过程将以全新原创的故事来表现。

剧情模式里当然少不了叙述故事的事件场面。



在街机模式中与电脑操纵的人物组成小队来参战。

与队友的组合

在游戏里，玩家需要运用多种"协力技"来对付敌人，例如爱德华以炼金术把对手的行动封住，接着艾尔发动致命的追加攻击。也就是说，同伴之间的合作性将成为对战取胜的关键。

战斗过程中经常要留意同伴的行动。

以炼金术在地面造出一只巨手把敌人捉住，利用此机会向对方进行猛攻。

三种战斗风格

除了战斗风格不同，使用的武器也有分别。

各登场人物被分成3种类型的战斗风格，例如擅于近距离猛烈攻击，以及站在远距离安全位置展开攻击等。根据各人物本身的不同个性，战斗风格也会出现差异，这一点在战斗前必须了解清楚。

支援

从远距离向敌人发动攻击，缺点是每次使出攻击后会出现很大的空隙，让敌人有机可乘。

前锋

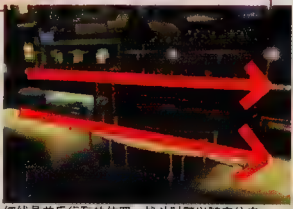
擅于近距离肉搏战的角色，懂得发动迅速的连续攻击技，防御力比其他类型角色高。

自由人

拥有前锋和支援这两种特性，可以在任何距离展开攻击，耐久度相当高，属于万能的类型。

战斗舞台

本作的战斗舞台比较特别，会分成前、后两行的排列设计，在战斗中改变"行列"的位置，就能够有效地避过敌人发动的攻击，从而令玩家们享受到与众不同的2D格斗乐趣。


红线是前后行列的位置，战斗时可以随意往来。

前列的艾尔可随意走到后列攻击另一名敌人。

●BANDAI●8月26日发售预定●ACT●1至4人玩●DVD-ROM●记忆容量64KB●7140日元
●http://www.bandaigames.channel.or.jp/list/hagane/index.html●DUAL SHOCK 2, 8M记忆卡

钢之炼金术师 梦之狂欢节
Text:MINAMOTO Design:MW

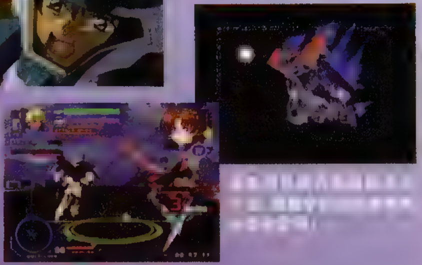
机动战士高达SEED 终结的明日

MOBILE SUIT GUNDAM

MISSION模式特报！

体验原创动画描述的故事！

得到大量FANS支持的《机动战士高达SEED 没有终结的明日》，会加入原作动画剧情之外的故事，并在游戏中将此部分定义为MISSION模式！玩家可从扮演阿斯兰以外的其他角色的故事中，领略到更完整的《SEED》的世界观。



SEED·ASTRAY之机体大活跃

金色迷惘高达 天

在金色迷惘高达右腕装上了钢爪及加上背翼，经过强化的机体。

流星＋自由高达

流星是由支援舰永恒号所发射，装备在自由高达及正义高达上的强化辅助武装。

米基尔 捷武

由"黄昏之魔弹"之称的扎夫特特机师米基尔操纵的专用爱机。

蓝色迷惘高达 Second L

由路易改装的蓝色迷惘高达，经改装之后可以手执任何巨型武器。

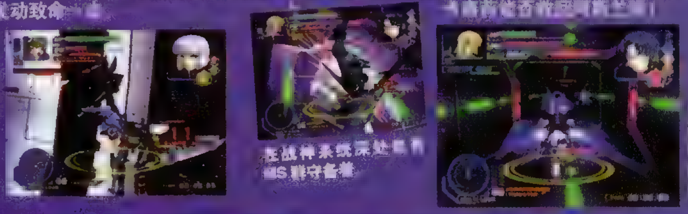
流星＋正义高达

配备两支巨大口径的激光炮，两侧都设有激光炮及飞弹发射器，还可使用两柄激光剑。

多姿多彩的MISSION模式！

大天使号进入地球军军事要塞……尼柯尔驾驶拥有幻影冲层胶体的闪电高达突破重重防御，发动致命一击

为报复地球军的核攻击……当阿斯兰的父亲启动最后一发射向地球之后，阿斯兰决定驾驶正义高达以自爆解除威胁



新登场角色确定

继续有新角色在游戏中登场，其中包括ASTRAY的米基尔及奥普军女机师三人组。

阿莎姬·卡路维

有大姐姐的性格，驾驶M1迷惘，是军女机师三人组的领袖。

玛尤拉·娜巴兹

剪了男孩子发型的性格活泼的女机师，实战能力不足。

茱莉·吴·尼恩

M1迷惘的机师之一，戴着一副厚厚的眼镜。

伊拉查尔·基路

隶属扎夫特军的新人类，从事打击丛云劾的佣兵活动。

米基尔·艾文

古鲁谢队所属之士兵，有"黄昏之魔弹"之称，拥有专用的捷武。

神盾高达出击时动画介绍！

在故事模式中，阿斯兰登上神盾高达出击的场面将会在游戏中出现。

●BANDAI●2004年10月7日●ACT●1至2人玩●DVD-ROM●记忆容量未定
●7140日元●http://www.gundam-seed.net/●对应DUAL SHOCK 2, PS2记忆卡

机动战士高达SEED 没有终结的明日
Text:猫部 Design:Kennie

剑豪

© 2004 GENKI

故事剧情大幅增加的《剑豪3》，随着地点与时间的不同，在主角的身边将会发生种种不同的剧情。本期将会为各位玩家介绍以幕末维新时代为背景的“倒幕志士编”，玩家将可以与众多尊王派的剑豪一同与佐幕派的剑豪们展开对决！

幕末时代剧情一览

要引发“倒幕志士编”的剧情，首先必须体验过“江户三大道场编”，又或是“萨摩豪杰编”，在此过程中，主角将会遇上坂本龙马、桂小五郎、武市半平太等尊王派的维新志士。

江户三大道场编——三大道场交流比试

只要能够参加交流比试，就可以看到三大道场的“师范代”聚首一堂，一同讨论日本的形势。

利用剑术修行的机会与江户三大道场——千叶道场、斋藤道场、桃井道场其中之一交流，就会发生“三大道场交流比试”的剧情。在道场内不断地进行修行，直到被道场的“师范代”(修行指导师)或道场主人认同主角的实力后，就可以在“三大道场交流比试”中出场。

萨摩豪杰编

若在初期设定角色时，将主角的出身地设定为萨摩，就会发生主角被误认为偷芋贼而与中村半次郎战斗的事件。只要选择战斗，就可以遇到西乡隆盛，他将替主角解围。

西乡隆盛

早期在幕府中积极推行“长州讨伐”的萨摩藩重臣，但经坂本龙马调解，达成“萨长同盟”后，以倒幕派的领导者身份大展所长。

海援队编

以千叶道场代表的身分，在“三大道场交流比试”中胜出后，就会发生龙马邀请主角前往土佐的事件。只要答应龙马的要求，主角就会和龙马一同为达成“萨长同盟”与设立海援队而奔走。

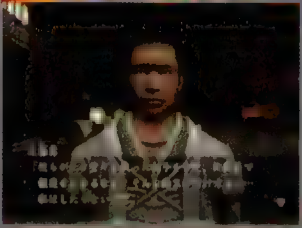
脱离土佐藩！

在土佐接到武市半平太的劝诱而加入“土佐勤王党”的龙马，由于与同伴的意见不合，不但脱离了“土佐勤王党”，甚至还脱离了土佐藩！

寺田屋事件

由于萨摩内的藩主间相互不和而发生的寺田屋事件，龙马也成为被公差袭击的目标！在旅店被公差所包围的主角与龙马，到底应该如何应战呢？

逃走的小五郎编



在京都逃走途中，还会遇上“新撰组”剑豪近藤勇！

代表斋藤道场参与交流比试胜出，就会发生主角与桂小五郎一同返回京都，展开尊王攘夷活动的剧情。

8月18日发生政变后，长州藩的人全部被驱逐出王宫之外，随后还发生了池田屋事变等事件，主角与小五郎就只有逃走的份儿了。

土佐勤王编

代表桃井道场参与交流比试胜出，半平太就会劝主角加入主张“尊王攘夷”的“土佐勤王党”。主角将会参与暗杀吉田东洋等土佐藩大事件。某日，在江户修行时，照顾过半平太的冈田以藏来到寄合所，然而面对“杀人狂”冈田以藏，半平太露出不快的神色……

萨长同盟缔结

在“萨长同盟缔结”中，可以看到龙马在同盟活动背后努力的剧情。

达成坂本龙马、桂小五郎、武市半平太或中村半次郎任何一人的故事后，就会发生结成萨长同盟，打倒幕府的剧情。事件的背后，在桂小郎与西乡隆盛二人间奔走的龙马与主角，随着立场的不同，剧情也会产生微妙的转变。

杀人狂冈田以藏

土佐出身，在幕末的京都被人称为“杀人狂以藏”的剑豪。剑术的才能得到江户三大道场之一———桃井道场的武市半平太的认同，多番进行暗杀行动。后来被龙马说服，担任胜海舟的护卫，将两名袭击胜的刺客击毙的故事为不少人所传诵。

新作狙击

●元气●暂定2004年夏季●ACT●1人玩●DVD-ROM●记忆容量未定●7140日元●http://www.genki.co.jp/

剑豪3

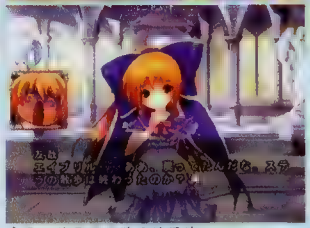
Text：义经 Design：sam

蓝色的天空，展开一段异世界的爱情故事

《空色之风琴》于PC版上发售不足半年，如今PrincessSoft决定推出PS2版！故事主要讲述主角与如月飒沙的神奇经历，在一次偶然的情况下两人先后进入了异世界，继而在主角的身边发生了一段又一段的爱情故事。

© PrincessSoft / Illustrated by 植田亮，水瀬凛(Lotus Inc.) ※图为开发中画面

●PrincessSoft●预定2004年发售●AVG●1人玩
●DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定

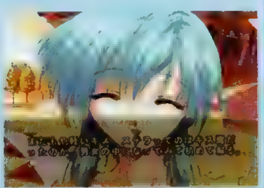


主角四处寻找失散了的飒沙。

具有AVG游戏的特色，玩家可在故事剧情中选择不同的路线。

STORY

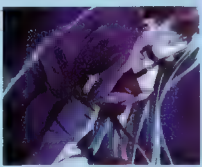
在著名小提琴家如月纪雪的葬礼上，正当主角打算将一颗宝石送给飒沙时，宝石突然发出刺眼的光芒，飒沙在众人眼前消失，进入了镜中的世界。虽然主角一直牵着飒沙的双手，最后却因强风的吹袭而晕倒。当主角醒来时，已发现自己正身处景色与众不同的世界内，为了能够与飒沙重聚，主角便展开了梦一般的旅程。



在欣赏细腻的游戏画面时，玩家还可以听到优美的乐曲。

PC版与PS2版之分别

《空色之风琴》最特别之处，是其拥有丰富而独特的音乐作为背景曲调，其中还加插了不少悦耳动听的歌曲，与优美细致的画面构成一个完美的游戏整体。在PS2版中，大受欢迎的曲目将会重现于游戏之中。此外，故事里还会加入不少原创剧情，务求将游戏的素质提升至最高水平！



主角与科娜的趣味场面，是部分未收录于PC版的画面之一。

在故事中将详细描述主角与飒沙之间的感情故事。

人物介绍

如月飒沙

生于富裕家庭的少女，自幼便失去了母亲的照顾，而演奏小提琴的父亲也因急病逝世，因此飒沙的性格变得内向，不善与人沟通，外表柔弱，令人容易产生由怜生爱的感觉。

美路(Menum)

美路的特点是比较善忘，所以随身携带日记簿方便记事。她经常眺望海上的风景，并经常留意鲸鱼的动态，除此之外善长烹制苹果派。

科娜(Floriaa)

以温柔体贴、善解人意来形容科娜是最适合不过的。她除了经营乐器店，还兼顾乐器修理的工作。为了即将举行的星之祭礼，她正努力制作“星铃”，但其实她是不断地等待着恋人的归来。

丝狄娜(Stella)

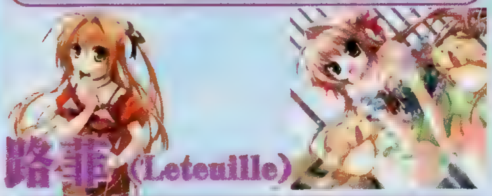
大地主妮狄娜的妹妹，曾经在艾斯奥附近救回了主角，虽然为人较为刻薄，但却是个风琴的调音师，梦想是可在小山丘上过着自己向往的生活。

艾宝(April)

与丝狄娜一同救回主角的少女，拥有成为发明家的梦想，性格天真直率，仰慕师傅丝狄娜的才能，在不断学习的同时，正默默地等待祖父及母亲的归来。

美妮(Millet)

东方晓教会派遣而来的天幻圣歌法师，一直打算捉住从异世界而来的主角，这也成为了她的生命中最主要的任务。



路菲(Leteuille)

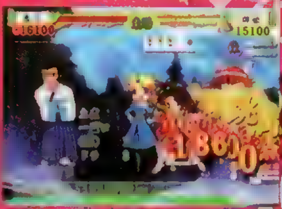
市内超一流的舞蹈家，在星之祭礼上表演了其优雅的舞姿，可惜受到父亲的反对而离开家园，原本积极向上的性格，却令她成为了一切麻烦的创造者，除此之外也有孤独的一面。

空色之风琴 Text：义经 Design：Kennie

ちゅ~かな雀士 てんほー牌娘（ぱいにゃん）

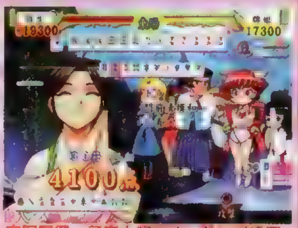
为了追捕九尾狐，以麻雀决一胜负

由著名漫画家园田健一担任人设的麻将新作《天和牌少女》将于秋季正式推出。故事讲述天和牌女孩由中国不远万里来到日本，目的是用麻将将九尾狐再度封印。游戏充满丰富的必杀技元素，并引入了同伴及老虎机系统，为单调的麻将游戏添加更多吸引人的创意。



●GeneX ●预定秋季发售 ●TAB+AVG ●人数未定 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定

故事背景



由园田健一负责人物设计，胜出后便可欣赏到精彩的人物设定。

舞台发生于明治中期，新政府建立后内乱不断，东京政府更受到西洋文化及本土文化的冲击，而巨大的幕后势力正蓄势待发，企图支配整个日本政府，她正是在1000年前出现的最强妖怪“白面金色九尾狐”。为了粉碎九尾狐的阴谋，来自中国的谜之美少女天和牌少女，决定以麻将作武器，在牌桌上将九尾狐击倒。

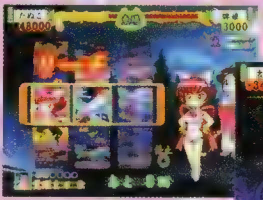
旅途上的比试，集结最强的同伴

为了集结更多的同伴，尽快将御崎岁三击倒吧！

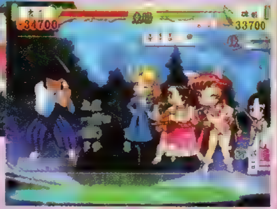
成为同伴后，玩家可使用的必杀技种类增加。

在游戏故事里，玩家要不断找寻对手比试。在不断提升实力的同时，寻找意向一致的同伴展开旅程。同伴的人数越多，可使用的辅助道具种类越多，从而在强敌出现时可以轻松应对。

眼明手快最重要！



只要能够选中三个相同的图案，便可获得新的辅助道具。



在牌局中若玩家取得胜利后，画面便会跳出一部老虎机，这时大家要身手敏捷，留意极速转动中的图案，只要能够选中三个相同的图案，游戏便会出现特本剧情，并有机会学到“麻雀必杀技”，成为挑战九尾狐的最终武器。

五人联手，誓要挑战九尾狐

人称破邪之女－弥生

出生于乡下的少女—弥生，但她的正真身份其实是“破邪一族”最强的女忍者，但其外表与忍者灵巧的身手形成对比。

流浪料理人 铃铃铃→中华雀士－天和牌少女

单以外表来看，铃铃铃只是一名四处流浪的厨师，但她却是一位醉心研究中国麻将文化的美少女雀士，究竟变身后她会使出什么厉害的必杀技呢？

可爱动人的狸猫－狸子

狸子的故乡狸猫村因为文明的开发而被日渐破坏，为了筹集大量资金重建村落而四处找寻对手。

新撰组狂热份子－御崎岁三

原名为御崎源太，但自从观看了有关新撰组的戏剧后，便深深迷上了土方岁三，更改名御崎岁三，而每当他遇上牌女孩便会心神恍惚。

安倍晴明的后裔 安倍铃音

是著名阴阳师安倍晴明的后人，更是700年前将九尾狐封印的安倍泰成的子孙。

中华雀士 天和牌少女
Text:金鱼 Design:JO

PS2

●●新作狙击●●

● AQUAPLUS ● 10月28日 ● AVG ● 1人玩 ● DVD-ROM
● 记忆容量未定 ● 7140日元(限定版10479日元)

ToHeart2 トゥハート

© 2004 AQUAPLUS(图为开发中画面)

恋爱游戏爱好者们期待的《TO HEART 2》再有新情报公开，包括各位女主角的新服装，以及最新的游戏画面。

8名女角新造形公开！

柚原好 Konomi Yuzuhara

比主角年轻1岁，充满孩子气的天真少女。性格活泼好动，学业成绩却……，想法多少有点古怪。

穿上便服的柚原，尽显天真可爱的一面。

露丝·玛利亚·美空 Lucy Maria Misora

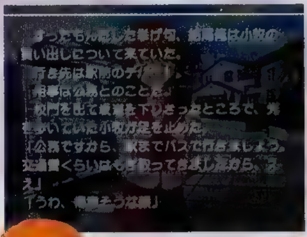
总是看见她在学校出现，但只有在上课时，大家才会感觉到她的存在。拥有独特的行动规律和语言。

为什么露丝会跟主角如此亲近？奇怪的是她的表情始终没有任何变化。

小牧爱佳 Manaka Komaki

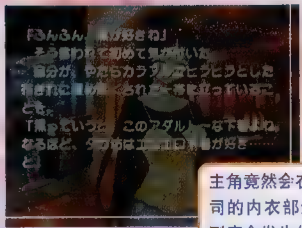
主角的同班同学，虽是副班长，却不知为何会被人称作班长；喜欢帮助别人，隶属文艺部，时常在图书馆出现。

爱佳为人精打细算，即使是车费也会算得清清楚楚。



向坂环 Tamaki Kousaka

比主角年长一年，表面上给人大姐姐的感觉，但也有孩子气的一面。不论是学业还是运动方面的表现都名列前茅。



主角竟然会在百货公司的内衣部遇上她，到底会发生什么？

笹森花梨 Karin Sasamori

与主角同年，性格开朗，采取行动前从来不会仔细考虑，相当冲动。

与花梨在郊外野餐，十分温馨！

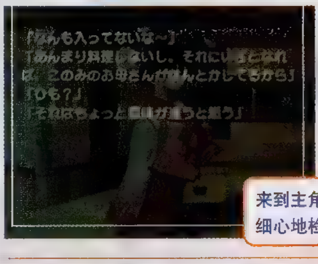
姬百合珊瑚 Sanko Himeyuri

琉璃的姐姐，比主角年轻一岁，为人十分自我。

一看见主角出现，珊瑚毫不掩饰，马上冲了出来。

姬百合琉璃 Ruri Himeyuri

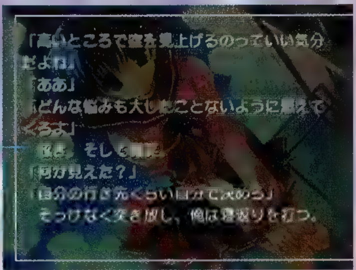
珊瑚的妹妹，同样比主角小一岁。性格好像小孩子，而且是个爱哭鬼。



来到主角家探访的琉璃，竟会细心地检查冰箱里的食物！

十波由真 Yuma Tonami

在主角邻班就读，性格十分好胜，曾多次向主角挑战。



在天台上遇见由真，她似乎有很大的烦恼！

TO HEART 2

Text: Dr Game Design: siulau

ももたろうでんてつ ユーエスエー

桃太郎電鉄 USA

以美国作为舞台的《桃铁》最新作，一切都会作出更新，包括事件、卡片和交通工具等，连贫乏之神也会以新形象示人，保证让大家有新的感觉！

太空贫乏神现身！其他新要素陆续公开!!

来自宇宙的强敌！太空贫乏神登场！

以充满迫力姿态出现的太空骑士，其真正身份原来是身穿铠甲、骑著飞马的贫乏神。为了配合这个新形象，他会进行新的恶行来攻击玩家，效果十分可怕。

太空贫乏神除了会消灭玩家的卡片外，更会令玩家在数个月内无法拥有卡片。

他会对玩家手上的卡片施展可怕的攻击。

头盔下面的，仍然是贫乏神那一张惹笑的脸。

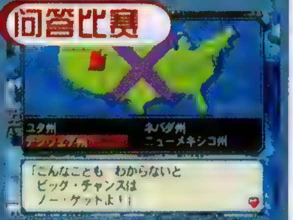
威风凛凛，以前所未见形象现身的太空贫乏神。

可怕的贫乏梦露

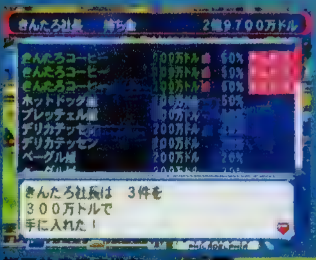
所谓入乡随俗，贫乏神也模仿了风靡一时的美国性感偶像——玛莉莲·梦露，成为贫乏梦露，“她”的恶行更加可怕，以下是“她”其中三种攻击方式：

梦露会把玩家手上的金钱平均分给其他参赛者。

以轮盘来决定能否找到金砂，运气好可赚取数亿元，但失败的话却要付出大笔的金钱。



测试玩家美国知识的4选1问答题，答错的话可要蒙受极大损失的哦！



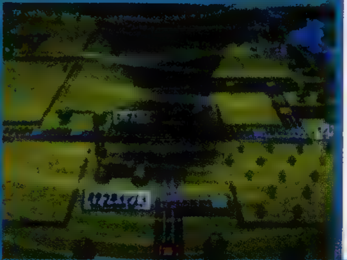
旗下的连锁店增加，会使收益率跟著上升，玩家更可替连锁店命名。

除了火车外，玩家更可使用直升机、吉普车等交通工具。

目前已知的新卡片包括可直接移动到美国东岸和西岸的移动卡片，还有消灭所有玩家手上妨害系卡片的“武器再见卡”。

新卡片、新要素、新事件不断公开！

游戏为了配合美国的风土人情，特地加入了各种的新要素，例如横跨全美各地的连锁店、各种新卡片与及美国特有的气候天灾等，现在先为大家介绍其中一部份。



每年的初夏，圣路易斯和肯萨斯市一带均会出现龙卷风，对建筑物和农作物都会造成极大的损害。

●HUDSON ●预定冬季发售 ●TAB ●1至4人玩 ●DVD-ROM ●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.hudson.co.jp/ ●对应多人用分插器

桃太郎电铁USA

Text:Dr Game Design:Jo

楼高 30 层的大厦 CLAYTON TOWER，开幕宴会当日发生突发火灾！为了救出困在大厦内的遇难者，三位主角毅然踏入了危机四伏的火场！

以发生火灾的大厦为舞台的逃生 A V G《HARD LUCK 英雄回归》，上次为各位送上了主角的资料，本次接着为大家介绍在火场中协助他们救出被困人士的年轻消防队员。

HARD LUCK
RETURN OF THE HEROES
英雄回归

© 2004 SPIKE ALL RIGHTS RESERVED

年轻的消防勇士

Gou Takenaka

[illegible]的超认真死板的人物。[illegible]的经验与判断来行动。由于与同期的 Rose 拥有不同的信念，两人经常[illegible]。

Sean Paterson

刚分配到FDSA01小队的新人消防员。对能够来到 01 小队与传说中的Dauglass一同工作感到光荣。同时也一心希望成[illegible]。

Rose Miller

为人小气的同时绝不认输，遇到困难往往会第一个冲上去，是一名略带攻击性的女消防员。因为年幼时在一场火灾中失去兄长，对火拥着一种执着的报复心态。

阻挡主角的重重险阻！

本作以火灾现场为背景，随着时间的经过，环境也会逐渐发生改变。玩家要在这个分秒必争的险境中，解决各种困难，将被困火场的生还者救出。以下就介绍游戏中玩家将会遇到的种种难题。

灭火

在火场，要营救生还者最基本的行动就是将火焰扑灭。发现被烈火围困的遇难者，就要赶快扑灭大火，将他们救出险境。

搬运

遇上因吸入浓烟而失去意识，又或是受伤而不能移动的遇难者时，玩家就要将他们运往安全的地方。不过火场的环境随时变化，在运送伤者时，万一遇上突发事件有可能连自己的性命也保不住。

紧急事态

火场里，往往会发生始料不及的突发事态，令原本充满危险的环境变得更糟。每当发生这种情况，画面就会显示出限制时间，若不能在时间内解决，受害者的数目就会不断增加……

同时救助多名伤者！

负责营救遇难者的主角，有时将会遇上必需同时救出多名遇难者的情况。能否成功救出所有伤者，就要看玩家的能力与如何决策了！

在营救遇难者的同时，同伴的安危也不能忽视！

临场对应也会影响营救的结果！

在本作中，除了营救行动以外，还会要求玩家对各种事态临场作出反应。正如以前所介绍的，在地面崩塌的走廊前，遇上因恐惧而不敢跳到对面的女性。根据应玩家的临场应对，将会出现各种结果。因此在作出行动前，一定要三思！

亲自试范后，反而会导致不堪设想的后果。

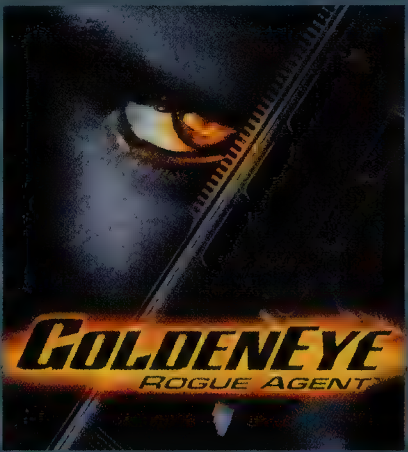
在背后用力一踢，顺势助她跳到对面。

受害者名单

完成每个任务后，玩家成功救出了多少人，又或是什么人在火灾中遇难都会被一一记录，玩家的成绩更会影响故事的结局。

●SPIKE ●暂定 2004 年秋季 ●AVG ●1 人玩 ●DVD-ROM
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.spike.co.jp/

HARD LUCK 英雄回归
Text:义经 Design:MW



史上最邪恶的特务！
詹姆斯·邦德系列最新作登场！

提到射击游戏的名作《黄金眼》，大家可能都会联想到1997年曾在N64上推出的詹姆斯·邦德作品，但其实这是一款全新制作的游戏，而且主角并不是代号"007"的詹姆斯·邦德，而是一名邪恶无比的特务杀手。

GOLDENEYE:ROGUE AGENT Interactive Game (certain audiovisual components) © 2004 Danjaq,LLC,and United Artists Corporation. James Bond,007,James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related trademarks TM Danjaq,LLC, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties © 1962-2004 Danjaq,LLC,and United Artists Corporation.GOLDENEYE:ROGUE AGENT is a trademark of Danjaq,LLC,and United Artists Corporation.ALL RIGHTS RESERVED.
（图为开发中画面）

改正归邪的MI6特工

可以不必理会道德规范，尽情地痛击敌人！

可先击晕敌人，再把其作为抵挡敌人枪弹的挡箭牌。

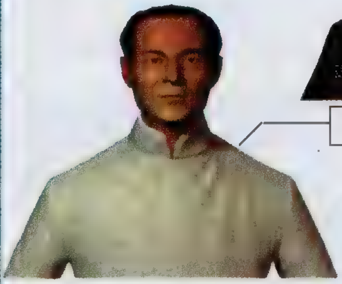
本游戏最大的特色，就是玩家所扮演的主角不再是充满绅士风度的间谍，而是曾于MI6工作过，现在为犯罪组织效力的特工。至于游戏的目的就是完成不同的任务，而且为了达到目的，还可以不择手段，以各种卑鄙的行径来对付你的敌人，例如破坏无辜者的物品、把敌人拿去喂鲨鱼等，让你充分享受到犯罪的"快感"。

007系列中恶贯满盈的坏蛋都会登场呢！

Auric Goldfinger

在电影《007大战金手指》中登场的敌人，是个爱金如命的富豪，在游戏里则为了征服世界而谋划各种阴谋。

Dr.NO

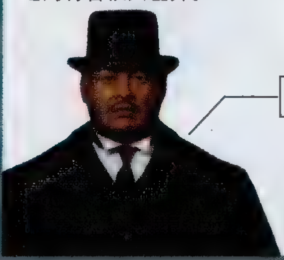


《007勇破神秘岛》中的邪恶科学家，在游戏中与GOLDFINGER为了争夺组织的领导地位而勾心斗角。

Onatopp Xenia

《007之黄金眼》中的邪恶邦德女郎，是个通过杀人来得到快感的变态杀手，性格与外表之间有着很大差异。

Oddjob



东洋人，GOLDFINGER的近身保镖，身穿燕尾礼服，以钢制的绅士帽作为武器，在游戏中是玩家的同伴，一同为GOLDFINGER工作。

以系列电影作为舞台

游戏的另一个特点，就是采用了以往多部作品作为游戏的舞台，其中还保留了不少FANS印象深刻的场景，这次先为大家介绍其中的两个：

穿梭机MOONRAKER

From：007勇破太空城

运送往英国途中的太空穿梭机MOONRAKER被抢劫了，原来事件的背后，竟然隐藏着抹杀全人类的阴谋。

电影中以太空站作为战场，而在游戏中又会怎样表现无重力的效果呢？

FORD KNOX基地

From：007大战金手指

美国肯塔基州近郊的军用基地，也是联邦政府储存黄金的地方，GOLDFINGER曾在电影中计划利用核爆将黄金污染，以提高自己的那些藏金的价值。

主角是否要负责潜入这里设置核弹呢？

活用黄金眼的特殊能力

身为犯罪组织的成员，主角当然不会得到由Q所提供的秘密武器，但是在跟Dr．NO的战斗中失去一只眼睛之后，便安装了高科技的义眼"GOLDEN EYE"，它可以令主角拥有各种特殊能力，而且随着游戏的进行还会得以强化！

利用黄金眼可得知敌人的位置、弹数等情报。

特殊能力1：电磁盾

能减轻主角受到攻击时所受的损伤，在使用特殊能力之后要等待能量回复才可以再用。

特殊能力2：强力磁场

使敌人浮起再抛到远处，这一招本身已有相当的杀伤力，但假如把敌人抛下悬崖或泳池的话，就可以立即将其收拾掉。

●ELECTRONIC ARTS ●预定冬季发售●ACT ●1至4人玩●DVD-ROM／专用DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定●对应BB UNIT ,NETWORK ADAPTER ,分插(PS2版)

黄金眼 欺诈者
Text Dr Game Design Simon

魔戒RPG首度登陆家用机！

魔戒 中土第三纪

ロード・オブ・ザ・リング 中つ国第三紀

再次为玩家送上最新的游戏情报，包括主要的登场人物和游戏系统的内容，身为魔戒和托尔金FANS的你又怎能错过呢？

巴拉科 Berethor
来自刚铎的人类，剑术卓越，属于战士系的角色。

伊雷哥斯 Elegost
擅长以弓箭杀敌的游侠，击中后更会追加特殊效果。

依杜欧 Idril
被赋予永远生命的精灵族女性，以回复魔法支援同伴。

哈多德 Hadhod
身形矮小的矮人族战士，以斧头发动的强力攻击无人能敌。

各位原作或电影版的FANS均可在游戏中得到新的感动！

游戏除了高质素的CG动画之外，也加插了来自电影版的写实片段。

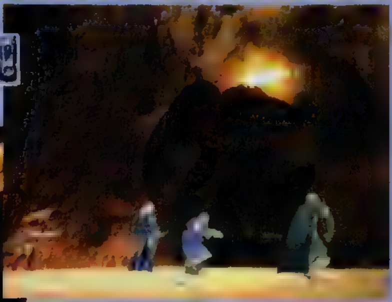
由原创角色组成的队伍

游戏中玩家所使用的均是原创人物，他们会追随着魔戒远征队的足迹，在广袤的中土各地进行冒险，队伍基本上由4人组成，包括2名人类、1名矮人和1名精灵，而且途中还有机会得到甘道夫、亚拉冈或勒苟拉斯的加入，这肯定令原作的FANS大为感动！

甘道夫会以灰袍的形象出现，不知成为白袍后的他又是否会出手相助呢？

QUEST—在广袤的中土四处探索吧！

游戏进行时，玩家可在中土各地自由行动，向各地的不同任务发起挑战，但是要让剧情推进的话，便必须要完成某些特定的任务才可，而且当完成一定数目的任务之后，更可获得追加的新技能、道具甚至是新的同伴也会加入队伍！

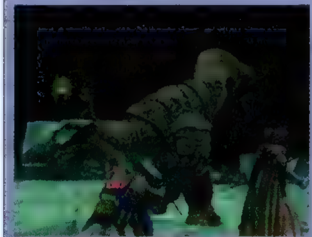


任务的内容非常多样化，从击退怪物至寻宝等不一而足。

通过画面右上方的地图可清楚地了解目前的所在地。

战斗—加入了速度控制的战斗系统

除了特定的强制战斗之外，碰上四处徘徊的敌人或移动时也会进入战斗画面，战斗以回合制的形式进行，以敌我双方所有参战角色的速度值来决定行动的先后次序，玩家可以在画面上清楚看到。

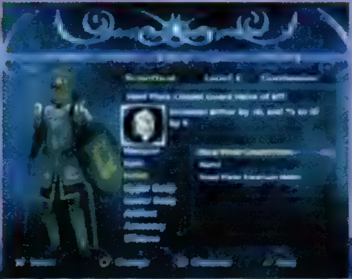


战斗时会根据情况采用各种视点，充满迫力。

清楚行动的次序之后，便可制定出相应的战略。

成长—学得不同的技能

在战斗胜出后可获得经验值和技能点，经验值可用来提高角色的各项能力值，而技能点若累积至一定程度之后，便可用来令角色学懂固有的技能，利用上述两种方法，便可令玩家的队伍成为无人能敌的强者集团！



在选项画面中可替角色更换装备及学懂新技能。

部分敌人公开

半兽人

堕落的精灵，会以群体来袭，更会装备各种不同的武器。

强兽人

由半兽人强化培育而成的生物，战斗力比半兽人强。

食人妖

比人类高大数倍的人形怪物，力大无穷但智力极低。

●ELECTRONIC ●预定冬季发售 ●RPG ●1人玩 ●DVD-ROM／专用DVD-ROM
●记忆容量未定 ●价格未定 ●http://www.ea.com/ ●对应周边未定

魔戒 中土第三纪
Text: Dr Game Design: sam

© 2004 Electronic Arts Inc. All ... property of their respective owners.（图为开发中画面）

サモンナイト クラフトソード物語2

© FLIGHT-PLAN © BANPRESTO 2004 ※图为开发中画面

"《召唤之夜》系列"GBA版第二作，本集除了继承前作的优点外，更加入武器制造和新动作要素等。本次报导将会集中在战斗系统，以及在新作登场的前作人物，拥趸们绝对不要错过！

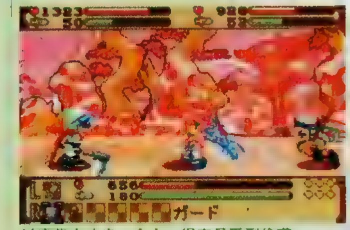
● BANPRESTO ● 预定8月20日发售 ● A・RPG ● 1人玩 ● 卡带 ● 6090日元 ● http://www.summonnight.net/snworld/sngba2/ ● 对应周边未定

变更点1：二对一的战斗

在前作，与敌人战斗会以单挑的形式来进行。新作则有所改变，将要同时间应付两名敌人。也就是说，当玩家注意力集中在一个敌人身上时，可能会被另一个敌人从被后偷袭，因此在进攻前必须考虑周详。

艾雅的情况

女主角"艾雅"与两名忍者打扮的敌人对决，必须全力应战。

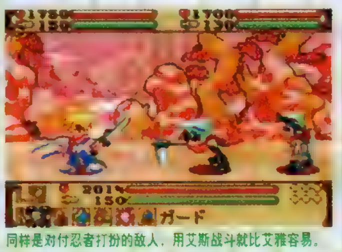


过度集中攻击一个人，很容易受到偷袭。

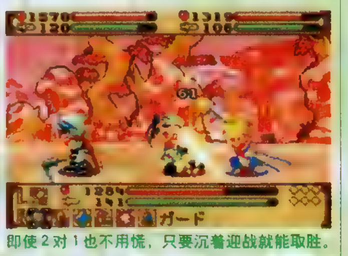
两边同时受到敌人攻击，情况非常危险！

艾斯的情况

男主角"艾斯"与两名敌人战斗，让对方处于一个方向就容易应付了。



同样是对付忍者打扮的敌人，用艾斯战斗就比艾雅容易。



即使2对1也不用慌，只要沉着迎战就能取胜。

变更点2：敌人使用召唤兽

前作召唤兽只会出现在主角使用魔法的时候，但新作将有重大转变。召唤兽不但以实体出现在战场上，而且更有可能成为主角的敌人。

艾雅的情况

艾雅正攻击敌人的召唤兽，然而不要忘记敌人的本体。

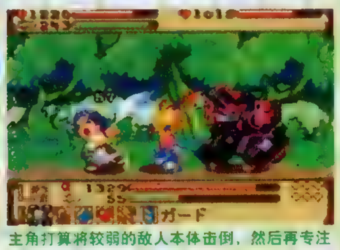
召唤兽与敌人分别从两边攻来，艾雅首先集中对付左边的召唤兽。

要在战斗中取胜，首先要避免被两面夹击。

艾斯的情况

敌人唤出"机"属性的召唤兽，艾斯决定先解决敌人正体。

敌人的召唤兽似乎相当难对付。



主角打算将较弱的敌人本体击倒，然后再专注对付召唤兽。

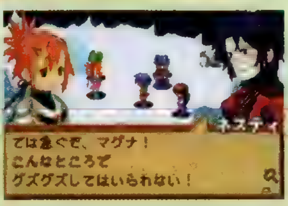
《召唤之夜 2》角色隆重登场！

2001年PS上推出的《召唤之夜 2》，游戏里出现的部份角色将会在新作中登场。在共通的舞台"灵巴姆"上，新旧角色们将编织一段全新的冒险故事…

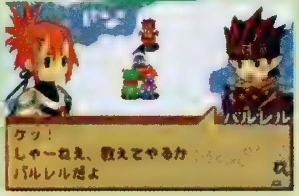
本应渴望世界和平的前作主角，为何会与新角色大打出手？

前作主角 & 召唤兽

除了登场人物，部份大家熟识的召唤兽也会出现。



尼斯特是旧作主角的召唤师前辈，当然会有机会出场。

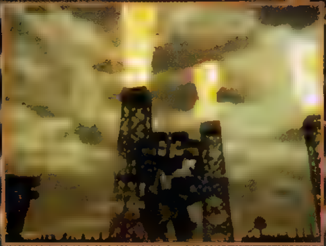


从灵界召唤出的敌人，战斗在所难免。

召唤之夜 铸剑物语2 Text：MINAMOTO Design：MW

GUN GRIFFON

© 2004 TECMO, LTD. /GAME ARTS/ Kama Digital Entertainment ※画面仍在开发中



驾驶人型兵器，登陆 XBOX 战场

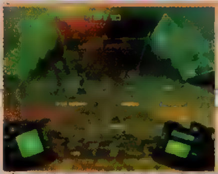
近年来大受欢迎的机械人模拟驾驶类游戏《武装雄师》系列”的最新作终于登陆于Xbox之上，游戏主要内容还是以执行任务的形式来进行，当然也加入了不少新元素，相信它会是年底极受注目的新作之一。

两种完全不同的视点

本次新作在游戏系统上能够更加迎合不同玩家的口味，首先在战斗视点方面有两种截然不同的选择，一种是由机仓内外看的主观视点，另一个是第三人称方式的视点，玩家可在战斗时自由切换不同的视点，从而适应不同战场的需要。

机仓视点

由机仓内向外观察周围环境的传统战斗视点，好处是在机仓内电脑能即时提供有利的资料，如雷达、机体状态等。不过却容易让敌人从自己的视点死角位置发动袭击。

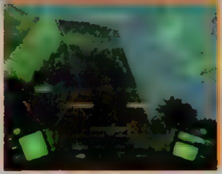


客观视点

首次加入到游戏内的新视点，可在战场上清楚地了解自己、同伴及对手的位置，掌握最准确的环境资料，不过利用此视点却不能接收到由机体所提供的其他情报。

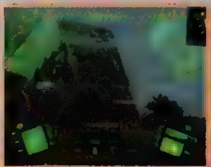
更切合现实的瞄准系统

在新作内将会加入一种更接近现实的瞄准概念“集弹率”，一般而言，“集弹率”的数值越高，命中的几率也相对越高，相反数值越低，命中率越低。而影响“集弹率”数值的最主要因素，就在于机体本身的稳定度，例如当机体在进行急速移动中，瞄准射击时“集弹率”会减低，但当机体稳定并有足够时间瞄准后，“集弹率”可令射击的精确度提升不少。



留意显示器上的瞄准数值后再开火，避免无谓地浪费弹药。

另外，机体所装备的武器也是影响“集弹率”的关键所在，不同武器本身的瞄准器会反映在电脑系统上，而瞄准范围越大，其“集弹率”就会变得越高。

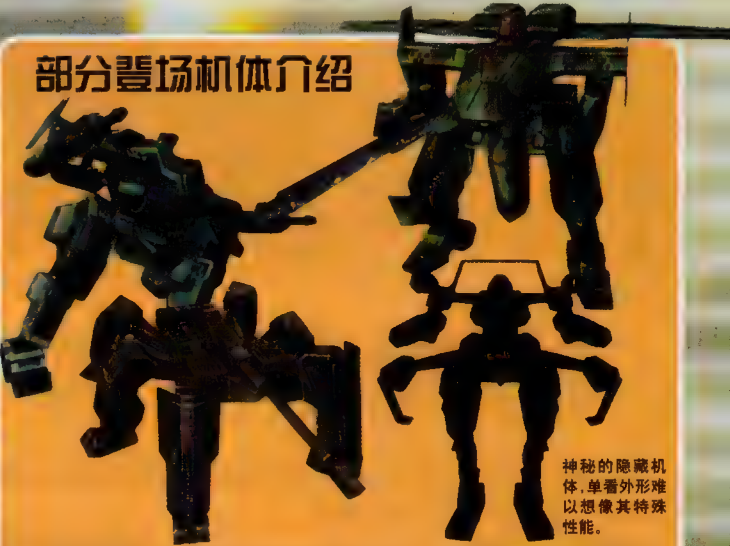


成为小队队长，向战友发出正确指令

在以往该系列的游戏中，同伴往往只会根据电脑所发出的指示展开行动，而绝对不会配合玩家采用的战术，并且令人觉得自己只是孤军作战。不过在新作中玩家终于可发挥出自己的指挥才能，能够向同伴发出不同的指令，如支援攻击或强行突破等，让整体的可运用战术更多，实现了布置战略的最高体验。

向我军作出适当指示，更容易将敌军击破。

部分登场机体介绍



神秘的隐藏机体，单看外形难以想像其特殊性能。

在本作中所出现的机体种类比以往更多，其中有超重型的强袭机体，也有机动性高的轻型机体，而且还会出现拥有飞行能力的远距离狙击机，而据厂商公布的资料，还可看到一部外观奇特的最终机体，究竟这机体会拥有什么特别的超高性能呢？

率先介绍游戏战场

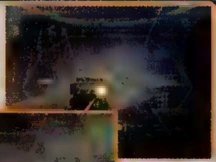
沙漠

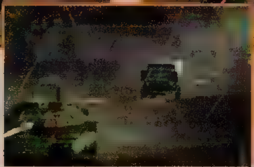
在沙漠战场上，玩家的战斗目标是要将石油设施全部破坏，当然在设施附近驻守了不少敌军机体，相信不是那么容易就能接近的，要想达成破坏设施的目标，激战将在所难免了！

目标就是要将石油设施全部破坏！

溪谷

在溪谷的战斗中，玩家主要是负责保护我军的输送部队，就算玩家拥有很强的战斗实力，成功击落无数机体，若未能成功地保护输送部队也不能达成胜利条件，实在是考验各位玩家攻守技巧及战术运用的好机会。





必须要保护己方的输送队。

新作狙击

●TECMO●预定冬季发售●ACT+SLG●人数未定●DVD-ROM
●记忆容量未定●价格未定

武装雄师 同盟打击

Text :金鱼 Design :sam

暂停！慢动作！控制时间的大冒险！

BLINX 2 BATTLE OF TIME & SPACE

● Microsoft ● ACT ● 预定 11 月发售 ● 价格未定 ● 1至 4 人玩 ● DVD-ROM ● 记忆容量未定

能够自由地操纵时间，相信是每个世人梦想的超能力之一，虽然在现实生活中是绝对不可能发生的，但却可在《布林克斯2》中再次重现。本次新作继承前作的游戏玩法，玩家可以自由控制时间的快慢，一方面对抗达姆达姆团的攻击，另一方面搜寻世界上隐藏的宝物。现在先为大家介绍一下游戏中的新元素。

运用灵活的头脑，时间随我操控

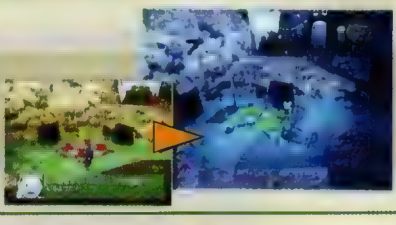
究竟在游戏内如何达到操控时间的目的呢？首次需要在地图上收集不同的时间结晶，主要分为3个种类，而与前作的不同之处是，玩家所收集的结晶是可进行个别储存，令操控时间的灵活度增加了不少。

回放

利用回放功能，将时间返回到木桥未被破坏的那一时段。

暂停

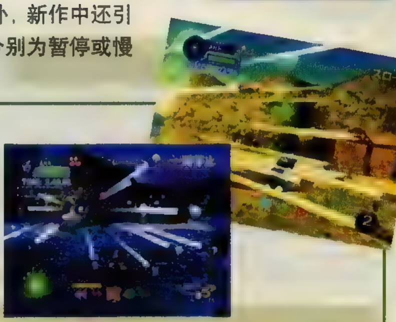
利用暂停功能，让水面处于完全静止状态，做成一段可以通过的路。



除了以上的时间操作功能外，新作中还引入了两种令人兴奋的新功能，分别为暂停或慢动作。

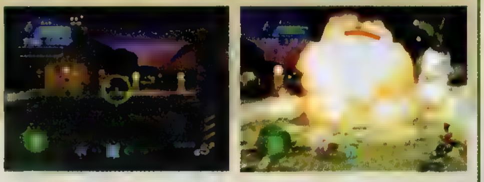
慢动作

只要及时使出慢动作，就算受到敌人猛烈的炮火攻击，玩家也可轻松地回避所有攻击，感觉好像自己变成了里奥（《骇客帝国》）。



暂停

与上面所提到的暂停功能类似，当敌人进行攻击时，利用暂停功能，敌人的炮火将立即停顿下来，这时可反过来利用吸尘器将敌人的炮火回收，然后再进行还击，实在相当有趣啊！

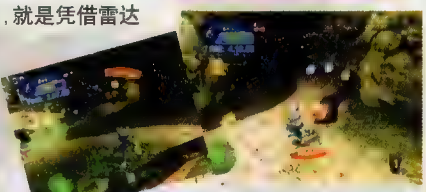


不要忘记这是一款动作游戏啊！

当玩家完全投入到操控时间的快感中时，其实游戏制作人在故事模式上也下了不少功夫，例如主角的移动速度更快、在移动时可使用吸尘器等，除此之外还改良了不少新元素。

善用雷达监视周围的情况

本作另一新加入的系统，就是凭借雷达的探测能力，找出埋伏在四周的达姆达姆团的踪影。当雷达发出危险讯号时，马上运用自动锁定功能，玩家便可明确地向敌人发起攻击了。



当雷达变为红色，代表附近埋伏着敌人，是时候锁定攻击目标了！

由故事模式变为任务模式

在本作的故事中，玩家需要按照顺序完成所指定的条件，突破阻碍后才能够成功过关，而每关都需要找出具有关键意义的锁匙或者炸弹的使用法等。

要成功过关，就必须先了解清除障碍物的方法，否则便无法前进了。

要成为一流的狙击手？

最后要介绍的新加入的系统是主观视点，当玩家要向较远处的目标发起攻击时，只要利用主观视点的协助，便可轻易且准确地瞄准所选择的目标进行攻击。

在主观视点的帮助下，可更准确地瞄准目标攻击。

布林克斯2 时空之战

Text: 金鱼 Design: siuiau

© 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

最后5名登场角色也终于现身了！相信玩家也很心急地想知道他们是谁吧？现在便立刻为大家公开！

CAPCOM FIGHTING Jam 登场角色最后召集！

© CAPCOM CO., LTD.（图为开发中画面）

新参战角色 1：卡琳

From《STREET FIGHTER ZERO》系列

樱的同学，也是神月财团的千金小姐，年仅16岁便已精通各种武道、武艺及格斗技，而且相貌动人且冰雪聪明。

卡琳的强力连续技是否会同样在该游戏中出现呢？

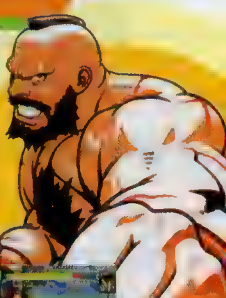
虽然是春日野樱的同学，但卡琳却把她视为竞争对手！

新参战角色 3：桑吉尔夫

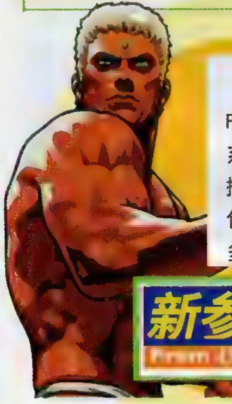
来自俄罗斯的职业摔角手，有"赤色旋风"的外号，是人民心目中的英雄！为了展示职业摔角的实力而到世界各地进行巡回战斗。

经典招式FLYING BODY PRESS，使出后霸气十足！

不知本次能否同样以"碎金掌"来对付飞行道具呢？



新参战角色 2：尤因



《SF III 3rd FIGHT FOR FUTURE》的人气角色，也是该系列中的首领吉尔的弟弟，擅长使用非常强力的招式，包括多段的飞行道具和变化多端的2择攻击。

以蹲下重拳击中对手的下颚之后，便可发动连续技。

VIOLENCE KNEE DROP的用法较难，但威力十足！

新参战角色 4：法老

From《VAMPIRE》系列

"《恶魔战士》系列"的代表型角色，是来自古埃及的魔神，拥有各种令人意想不到的招式，例如可变形成为金字塔或法老的棺俑等。

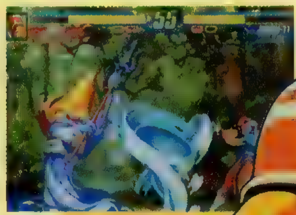
射程超长的COBRA BLOW对付喜欢攻击的对手十分有效。

面对稳守的敌人时，则可改用投掷技MIRRA DROP。

新参战角色 5：诺罗

From《WAR ZARD》

上升系的必杀技HYDRO SPINNING也具有对空技的效果。



能发出飞行道具"冰雪龙卷的北极光"是诺罗的主要攻击手段。

诺罗为《WAR ZARD》里的BOSS级敌人，是栖息于冰封了的北海海域一带的海洋生物，自视为海洋神，要向人类展示神的力量。

●CAPCOM●推出日/发售日未定●FTG●1至2人玩
●未定/DVD-ROM●记忆容量未定●价格未定●http://www.capcom.co.jp/

CAPCOM FIGHTING JAM
Text: Dr. Game Design: jaulau

GHOST SQUAD

Operation & Special Tactics

ゴースト・スカッド

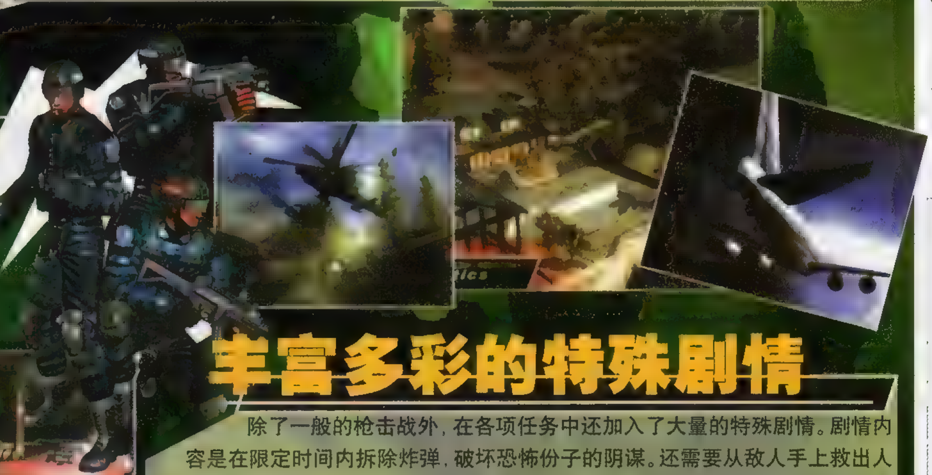
成为特殊部队的一员！为全球人类倾力出击！

最强的特殊部队

玩家所属的"GHOST SQUAD(鬼魂小队)"是隶属于各国的军事组织及国家机构，队伍的成员全部都是经过精挑细选的，且拥有专业技术知识，是一支具有极高战斗力的小队。由于鬼魂小队集合了全世界的精英，因此每次都会接受极难的A级任务，玩家需要利用手上的机关枪将任务一一征服。

丰富的游戏要素

游戏中的每一关均由数个任务所组成，玩家可以不按顺序选择自己喜好的任务。而战斗场地的种类也十分丰富，包括高官所住的别墅，甚至在飞机内部也有可能发生激烈的战斗，此外还会出现各种特别的剧情，考验玩家随机应变的能力。

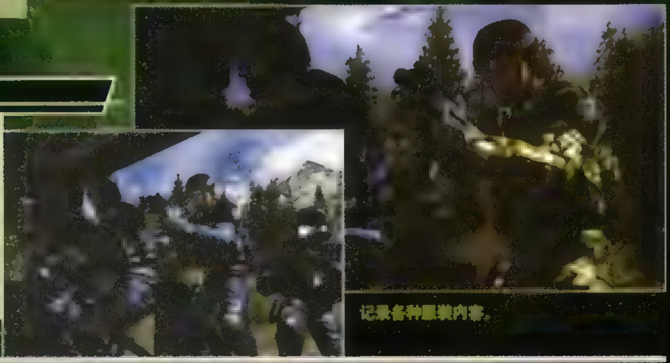


丰富多彩的特殊剧情

除了一般的枪击战外，在各项任务中还加入了大量的特殊剧情。剧情内容是在限定时间内拆除炸弹，破坏恐怖份子的阴谋。还需要从敌人手上救出人质，而且更要确保人质安全地逃离，难度相当之高，因此需要玩家在执行任务中时刻注意保护受伤的同伴，以免他们不会被杀害。

利用IC卡提升战斗力

《鬼魂小队》是首款善用IC卡来进行的射击游戏，玩家可以将自己设计的行动服装记录在IC卡内，并在游戏中真实地反映出来。此外IC卡还会记录玩家在战斗中获得经验值，当经验值到达一定程度后角色的军阶便会提升，使可获得的武器种类大幅增加。还有，随着玩家游戏的时间累积，关卡等级也会随之上升，这样就会使战场内的作战路线及敌人位置、强度等产生变化。



记录各种服装内容。

激烈的游戏实况全接触

收到无线电的指示后，以正确的顺序切断电线。

在黑暗中要使用夜视工具才能前进。

拥有LIFE的便是同伴，千万不要射击。

快速狙击敌人。

要确保机内乘客的安全。

[illegible]展开行动。

击落战斗机。

利用格斗攻击将敌人打倒。

保护被孤立的同伴。

●SEGA-AM DIVISION●2004年秋●1至2人玩●STG
●使用基板：Chihiro

鬼魂小队
Text：秀吉 Design：siulau

东瀛采风

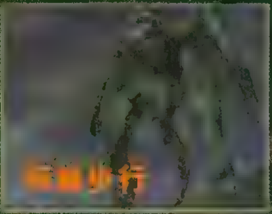
METAL GEAR SOLID

机密文件

为什么METAL GEAR被称为最强的兵器？

《MGS3》已经宣布在今年10月与广大玩家见面，为了让玩家在拿到游戏之前进一步了解即将发售的《MGS3》基础知识，“东瀛采风”栏目将彻底分析该系列的世界观，挖掘关于METAL GEAR的情报。作为本作的标题，又是搭载核武器的两脚步行兵器METAL GEAR，到底是怎样的一种兵器呢？已经进化到了什么程度呢？它的杀伤力到底有多少高？本篇特稿除了会彻底分析这些疑问点，还会公开METAL GEAR诞生时的时代背景和《MGS3》中登场的新型（或者是旧型？）METAL GEAR。

搭载核武器的两脚步行战车 METAL GEAR的进化



不会受地形的影响，机动性方面（瞬时的横向移动等）也占据很大的优势。考虑到这些要素，两脚步行应该是最理想的形态。

由于搭载了很多副武器，所以根本不需要掩护，假如被敌人发现也足以[illegible]应对。

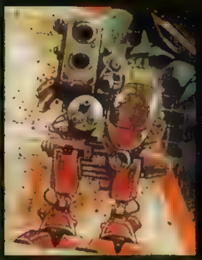
通常能考虑到的核弹头的发射方式有4种，分别为从导弹基地发射、从船坞发射、从潜水艇发射、从轰炸机发射。但是这些导弹发射方式都存在一些弱点，比如说发射点到目标地点的距离较长，所以较容易中途被击毁，而且发射地点太过明显，也很容易遭到敌人的袭击。总之，这4种方法都存在各自的优点和缺点，而MATAL GEAR就是为了弥补这些弱点而开发出来的，是一种“没有弱点”的核弹头发射兵器。它可以接近目标后发射核弹，射程距离短，所以很难用导弹迎击，而且还可以从地球上的任何一个地方发射核弹，所以MAD（请看下一页）理论也不可能成立。该兵器的持有者可以对世界的军事格局造成巨大的影响力。[illegible]（MGS3）的[illegible]，METAL GEAR也在进化着——

■MSX2版《METAL GEAR》

进化 METAL GEAR TX-55

本以为这就是METAL GEAR的原型……

作为FOX HOUND部队的总司令官，又是操纵天外天国的BIG BOSS，按照他的命令，佩得洛维奇博士开发的TX-55，本以为这是METAL GEAR的原型，但是最近已经判明了以1964年作为舞台的《MGS3》中登场的是该机体的试验型。



DATA

■开发地：天外天国■开发者：佩得洛维奇博士■副武器：机关炮、激光加农炮

■MSX2版《METAL GEAR SOLID SNAKE》

进化 METAL GEAR 改 D

MGTX-55的改良型

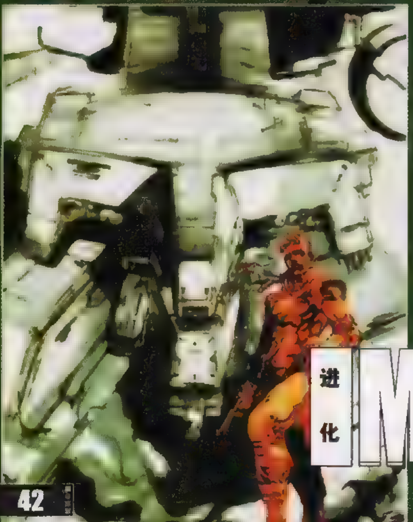
佩得洛维奇博士由于自己的功绩没有被世界公认，为了报仇因此来到BIG BOSS身边。这次他开发了一部TX-55的改良型，叫做METAL GEAR改D。SNAKE和GRAY FOX操纵的METAL GEAR改D在桑给巴尔岛展开了死斗。

DATA

■开发地：桑给巴尔岛■开发者：佩得洛维奇博士■副武器：机关炮、激光加农炮

可以发射“看不到的核弹头”的陆地最强的兵器

美国国防省附属机关先进研究局和军事兵器开发企业ARMS TEC社共同研制开发而成的叫做“REX”的METAL GEAR，右腕部装有线形轨道炮（参照右图），左腕部装有高性能的探测仪。再加上搭载多种副武器，在陆地上就能发挥出压倒性的战斗能力。以军事演习的名义完成了启动测试工作后，被率领新FOX HOUND的LIQUID SNAKE夺走。虽然最后被SNAKE破坏，但是其技术情报却被OCELOT拿走，导致全世界扩散出许多METAL GEAR亚种。（续MGS2）



DATA

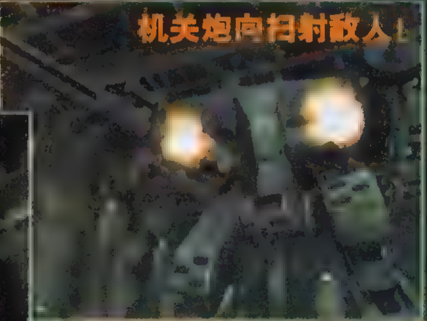
■开发地：影子摩西岛■开发者：ARMSTEC社艾摩里奇博士（OTACON）■副武器：激光、导弹、机关炮

■补足：右腕部装有线形轨道炮，左腕部装有高性能探测仪。

用激光一刀两断！

↓位于身体和腿的关节部分的激光可以将目标一刀两断，威力无比！

机关炮向扫射敌人！



↑连射性能非常优秀的机关炮。这是为了专门应付小目标（敌方步兵等）的时候使用的。

利用线形轨道炮来发射核弹头！

←右腕部的线形轨道炮的两个轨道上通常具有高压电流，从电流中产生的能量将直接传递给发射的核弹头。因此发射出去的核弹不会被雷达发现，所以METAL GEAR发射的核弹头又被叫做“迷彩核弹头”。

进化 METAL GEAR REX

■PS版《METAL GEAR SOLID》
■GC版《METAL GEAR SOLID：孪蛇》

进化 METAL GEAR RAY

■PS2版 《METAL GEAR SOLID2 自由之子》

陆地，再加上称霸水中的最新型机兽

为了对抗扩散到全世界的METAL GEAR亚种，美国海军独自开发了被称为"RAY"的METAL GEAR。它是除了在陆地上，还可以在水中发射核弹头的持有强大性能的最新型METAL GEAR。海军队的RAY有两个眼球，而为了掩护ARSENAL GEAR所制造的量产型RAY只有一个眼球。虽然两者有不同数量的眼球，但是在性能和装备方面却没有什么太大的区别。

从背部发射导弹！

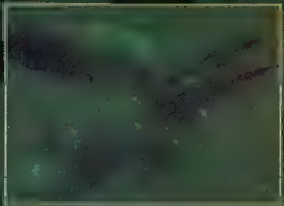
游戏中以通常弹或散弹的形式发射出多功能导弹。从这里可以发射核弹头吗？

能把油船的船身切断！

吸收水，再压缩后发出的水压激光，其威力非常惊人，连船身都能够轻松切断。

水中移动形态

在水中移动的时候会摆出如下图那样的姿势，这样会大幅减缓水的阻力。接着摇晃机体，将灵巧的尾巴当作"鱼鳍"来前进。腕部是只在浮上水面或者在水中加速的时候才使用的。



移动速度非常快！

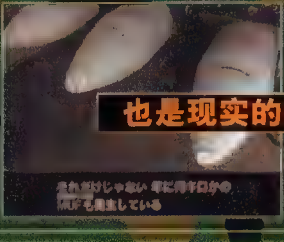
←RAY在水中的运动性能非常高，一般的潜水艇几乎不可能攻击到它。但是SNAKE游泳能够追上它？

DATA

■开发地：美国■开发者：不明（美国海军队？）■副武器：两腕部装有机关枪，背部有通常型和扩散型多功能导弹，嘴部有水压激光。■补足：核弹头可能装在背部。

BACKBONE METAL GEAR诞生的背景

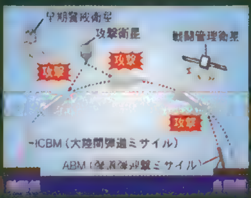
METAL GEAR是全世界核弹头开发竞争的产物，也可以说是人类的最终兵器，在此简单介绍一下关于核弹头开发的相关历史。核武器最早被开发出来的时间是20世纪40年代，从此以后各大国便纷纷开始进行核开发，其开发出来的核弹头数量足以把全世界的人类杀死20回以上。在这种异常的军备竞赛下，便产生了"核抑制论"（向其他国家展示自己有制作核弹头的能力，并借此把其他国家牵制住，这样便能防止自己的国家被其他国家攻击，最终确保国家的和平，就是这样的理论）和"MAD"（相互毁灭破坏，核战略的概念之一，在对立的双方阵容中，假如一方使用核武器的话，另一方为了报复也会使用核武器，最终造成双方都毁灭的结果，在这种概念之下，各大国为了避免发生直接的武装冲突，而导致了"冷战"的产生）等理论来保持军事大国的实力均衡，为了破坏这种均衡而研制开发的就是被叫做METAL GEAR的兵器。



也是现实的问题

苏联解体后，有多数的核武器处于下落不明的状态！或许它们已经传到了其他国家。

战略防卫构想（SDI）的大致概念图



1983年美国大总统发表的在宇宙空间中迎击敌方导弹的防卫构想。冷战时期，如何拦截敌方的导弹，并有效地保卫国家安全是一项很重要的课题。战略防卫构想就是以此为根据而发表的，但是由于资金不足，最终并没有实现。

当今的核技术持有国家

下面介绍一下2003年1月发表的核武器持有国家的统计数据。根据统计数据来看，已有俄罗斯、美国、中国、法国、英国、印度、巴基斯坦这7个国家承认拥有核武器，其中有5个国家已经公布了核弹头的总持有数。经过1989年11月的东、西德合并和1991年12月的苏联解体事件，本以为冷战时代已经结束了，但是核弹头的威胁依然存在。再加上苏联解体后，那些当年参加核武器开发的科学家们已经散布到世界各地，而且据说苏联持有的核武器已经有一部分流向了世界各地，使得全人类依然被笼罩在"核威胁"的环境中。深刻地考虑现实世界中的核弹头问题，也是爱好和平的人今后要面对的问题。

国家	合计
俄罗斯	约18000发
美国	约10600发
中国	约400发
法国	约340发
英国	约180发

即将能看到所有的开始……

■PS2版 《METAL GEAR SOLID3 食蛇者》

原点 METAL GEAR？

连接步兵和兵器的金属齿轮……

最新的METAL GEAR在《MGS3》的宣传动画中终于出现了，但是除了开发地是苏联，开发者是苏格诺夫外，其他的相关情报目前我们还是一无所知。其体形之巨大需要靠5架直升机同时作业才能进行远距离运输，而履带是螺旋型的特殊形状。想知道更多有关它的资料，请期待本刊今后的续报。

只有脚步有点相似

→在去年E3展中展示了用纸片制作的兵器模型。从外形来看相似的只有迷彩色和脚部的履带部分？

MGS武装文档 PSG-1

这是一部在人质事件等反恐怖部队用的德国H&K社开发的狙击枪。PSG-01之前开发的自动·半自动狙击枪虽然有连射能力，但是构造特别复杂，所以一直被视为不适合为狙击枪。但是H&K社在自动小枪·G3的基础下开发了开枪时减震的枪身，能够手动调整的枪托等采用各种部件，彻底改善了狙击枪的性能。自从以后PSG-1作为高性能的自动·半自动狙击枪开始采用在军队，警察的狙击行动当中。但是价格非常昂贵，所以目前的普及率并不是很高。

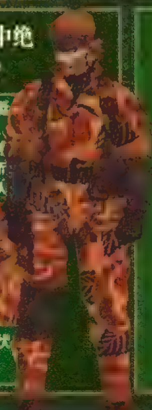
此外游戏中狙击的时候为了防止手的发抖服用药物，但实际上现实中的军队和警察的狙击手都要求培养精神力，并不是服用药物来防止收的发抖。服用药物毕竟还是对身体有害嘛。

绿色系的迷彩服在实战中有效？

本作的作战场地很多都是在森林，所以重视使用性的话选择绿色迷彩服应该是最佳的选择。

在玫瑰花园中绝对不会发现？

就看外观还是像一件迷彩服，但是这么鲜艳的迷彩服反而更被容易敌人发现。除非潜伏在玫瑰花园中。



隐蔽率80%

在现实社会的各个地方我们都能看到潜伏现象。在图中你会看出有人潜伏在书柜里面吗？

史上最有趣的游戏系统已经问世？

横行霸道：圣安德里亚

超级热点

继前作《横行霸道3》备受好评后，该系列的新作《横行霸道：圣安德里亚》又即将在PS2上登陆了。从厂商发布的信息中我们可以得知，这一作仍将继承自"《横行霸道》系列"问世以来的革命性的自由任务系统。当然，Rockstar公司不仅仅是简单地将原来的系统用于《圣安德里亚》上，该作与前作最大的不同是引入了传统的日式恋爱游戏和战略游戏中的元素，(相信这是很多玩家都没有想到的吧？)使得整款游戏的玩法变得更为丰富多彩！

"《横行霸道》系列"的游戏素质一向不容置疑，在这一作中，游戏厂商制定了更加苛刻的标准。当然，游戏的主要部分还是和过去一样，通过游戏来描写现实社会中的犯罪活动。但在《横行霸道：圣安德里亚》中，还加入了众多新的要素，令玩家在进行探索的时候感觉与游戏之间更加互动，玩法也更自由。

想来吗？不能吃霸王餐哦！

闲话少说，让我们先看看这款新作中加入了什么吧。在迄今为止所知的众多新元素中，食物系统似乎是最令人印象深刻的。这个系统让我们的游戏主角——CJ在和小混混们打拼过后，仍能保持其的最佳状态。该系统实际上解说起来一点都不复杂：当CJ饿了的时候，屏幕上会显示出提示信息，如果你置知不理的话，恶梦就要开始了……CJ将会变得越来越瘦，慢慢地他的衣服也会开始不合身了，在街上没有帅气的外表又怎能显示出自己"横行霸道"的气势呢？

要是你觉得这还不够逊的话，放心，该系统不会令你"失望"的。CJ并不只是会像"看上去"那样虚弱。当他变瘦时，他可能会连抬起箱子或打人的力量都没有了。换句话说，要确保每次徒手格斗都有良好表现的话，就先得填饱肚子。当然，为了锻炼身体，你还可以选择游泳、骑车和跑步等，这些锻炼对CJ的能力表现都有影响。

为了让自己成为拥有良好体格的帅哥，不至于在街上被当作过街老鼠，人人喊打，就很有必要到某些地方去寻找适合自己的食物，譬如洛桑托斯市——一个在圣安德里亚州与洛杉基很相似的城市。在这个城市里，有很多CJ喜爱的食物，闲暇时可以来这里尽情shopping一番。当然，为了令游戏更加贴近真实生活，当来到其他城市时，也可以到快餐店等地方获得食物，不过要小心哦，吃汉堡薯条太多了可能会变成胖子哦。

当然，在游戏中的快餐店不是麦当劳，也不是肯德基，而是克拉金贝尔，威尔斯塔克Pizza和汉堡舒特。克拉金贝尔是游戏中最常见的快餐店，它像肯德基一样是专门销售炸鸡类食品的。克拉金贝尔的菜单上全都是鸡，比如克拉金大块鸡肉汉堡和克拉金双层鸡肉汉堡等。当然，家庭装鸡翅桶和墨西哥玉米饼也是少不了的。而说到威尔斯塔克Pizza，一看就知道是卖Pizza薄饼的，它的菜单和必胜客无异，无非也是大块Pizza或双层大块Pizza等。最后要说的就是汉堡舒特，喜欢吃快餐的玩家应该对双层汉堡和牛肉汉堡等不会感到陌生吧。

快餐店里的装潢和摆设与真实生活中的十分贴近，你不会觉得有什么很"假"的东西。克拉金贝尔和汉堡舒特中服务员的服装会让你觉得十分熟悉，在快餐店打过工的人可能在游戏时会更有感触吧，也许想在游戏里揍上司一顿也说不定呢，呵呵。如果你在任务执行途中觉得饿了，不需要专门找快餐店坐下来，你可以在市内各大售卖车处购买打包外卖，方便之极。从已发布的消息中可以得知，那种外卖车似乎是一种由名模驾驶的车——哈哈，这意味着什么呢？反正不会是件坏事吧。

很明显，Rockstar希望CJ在游戏里肚子填的满满的，就像Rockstar的钱包一样。当在街上无所事事时，也不要忘记给嘴里塞些东西嚼嚼。没人希望自己控制的CJ变得骨瘦如柴，但是，也不要把CJ当作北京填鸭，死命给他不停地吃东西，这样对身体没好处。

超级名模也要为生活奔波啊！

刚才提到的各大快餐店的菜单上都有标明了各类食物的卡路里含量，提示玩家使用了这种食品是否会令CJ发胖（笔者有几位女同事似乎对这个很有研究）。俗话说，物极必反，只有在两者之间找到平衡点，CJ才能达到最佳的状态，因为吃快餐太多了毕竟不是件好事啊。

想知道变胖有什么后果吗？首先，CJ的腰围会变得越来越接近一个啤酒桶，衣服肯定是穿不上了。然后走起路来会像个老头一样步履蹒跚，甚至连武器可能都拿不起来。回到家后，你会发现CJ已经变得上气不接下气了。要是让CJ继续胖下去的话，多余的赘肉会影响他的所有活动，例如抬箱子、攀爬、游泳、汽车、跑步等。不仅如此，你还将发现当他的啤酒肚装得下几箱啤酒时，很多事他都干不了。在格斗时，他的反应时间会变长，他的肥大体形将更容易被击中。

为了不让自己毫无还手之力，不让周边的NPC对你丑陋的外表作出另类反应，就一定要保持健康和性感的体态。只有这样在大街上才不会被嘲笑，也能吸引更多的MM啊^_^。

看什么看，没见过胖子啊？

除了在精神和肉体上会构成影响外，肥胖也将使经济上有不小的损失，CJ会变得越来越容易饿，而且食量越来越大，投入大量金钱买回来的食物可能不足以支撑一阵子呢。

那么怎样才能确保吸引人的体态呢？当然，有规律的饮食是很重要的，必须要吃，但不要疯狂地吃（在《圣经》里，暴饮暴食可是一种罪呢，看过《七宗罪》的读者会知道吧）。生命在于运动，要keep fit，运动是少不了的。由于官方对这个系统所公布的详细情报还不多，我们只能尽可能多地报道我们所知的信息，并作出一些合理的猜测。变胖后，运动是最好的减肥方式，在公开的游戏图片中可以看到，有CJ在拳击场打沙袋的画面，这可能会是其中一种减肥方式吧。如果一直保持适当的运动，CJ会跑得更快和变得更强壮呢。不仅如此，他的平衡力会变得更稳固，从而获得更快的恢复速度。

变胖容易中弹，但好身材却不仅仅只是苗条就够了，当你懂得游戏系统如何运作后，就可以亲自为CJ"量体裁衣"了。不断有计划地锻炼CJ，可令他有炮弹般的拳头力量。但如何有步骤地训练CJ，还是很有战略性的。

这个食物系统似乎将成为未来"《横行霸道》系列"中一个极具开发潜力的系统。也许游戏发售之后，真正的食物系统可能会比我们这里所报道的更加复杂和有趣呢。这个系统实在是太有创意了（试想一想，现在有多少动作游戏能帮主角减肥呢？），请玩家热切期待10月份推出的《横行霸道：圣安德里亚》吧！

哎呀！胖子太容易中弹了。

文：修改之神

ACTION REPLAY MAX EVOLUTION

——第三次进化

从AR 1.0到2.0是第一次进化，AR MAX是第二次进化，那么这次……说好听一点叫第三次进化，说难听一点就是学MICROSOFT，什么都往瘟到死里塞。

在《GAME科技风》4月A中，我曾经向读者朋友们介绍过DATEL公司的最新PS2金手指软件——ACTION REPLAY MAX（以下简称AR MAX），相信功能强大的AR MAX一定为努力攻关的大家帮了不少忙。但是，任何事物都有好的一面和坏的一面，拥有了“无敌金身”的帮助，相信大家一定已经将无数“大作”完美通关，可是再一看记录卡剩余空间……现在的游戏越出越多，需要的记录空间越来越大，即使有AR MAX的记录压缩功能，相信也不一定能满足众多“大作”、“超大作”的贪婪胃口。而且并不是所有的玩家都有X-PORT2，有没有什么办法可以改变这一切呢？答案就是ACTION REPLAY MAX EVOLUTION 3.3——第三次进化！

DATEL公司是一家非常有实力的公司，自从推出AR金手指系列开始，对技术的更新进化就一刻也没停止过。从最早的单一金手指功能开始，逐步增加了记录卡管理、记录压缩、DVD区码转换、网络下载更新金手指码……一直到现在的ACTION REPLAY MAX EVOLUTION！（以下简称AR MAX EVO）

AR MAX的内部版本号是3.0，后来又陆续推出了3.1和3.2两个版本，除了增加了新的金手指码／记录外基本没有增加什么新功能，AR MAX EVO的内部版本号是3.3（我不是说街霸3.3……），相对前两个版本来说可是天壤之别，所以才会将名称也改成了EVOLUTION（进化）。首先是支持了USB存储设备，包括电脑上流行的USB闪存盘（就是我们大家常用的优盘）、MP3播放器、各种数码设备存储卡、硬盘＋USB硬盘盒……甚至连手机都可以拿来存储PS2游戏记录！其次是整合了多媒体播放器，类似“同行”PS2 REALITY公司的PS2 REALITY MEDIA PLAYER，除了看各种区码的DVD影碟外，更可以在PS2上看DIVX和XVID格式压缩的MPEG4动画、听MP3（不知道下一个版本会不会支持REAL格式……）；甚至加入了网络聊天功能，用法类似朋友们熟悉的QQ聊天室和IRC，简直就是拿PS2当电脑用了……

当然，这些新功能中最受瞩目的正是使用优盘保存记录，现在容量再小的优盘也应该有64MB，相当于8个PS2记录卡！而且在优盘上保存记录时是专用的MAX压缩格式，压缩比率比AR MAX老版本高的多，假设压缩比率按1／8计算，就相当于64个PS2记录卡！

下载与刻录

AR MAX EVO镜象下载，文件大小约为50MB。

http://www.fireemblem.net/cjb/xg/tools/armaxevo.rar

将“ARMAXEVO.RAR”解开后会出现“ARMAXEVO.BIN”和“ARMAXEVO.CUE”两个文件。

ALCOHOL 120% 1.49 简体中文版下载，文件大小约为4MB。

http://www.fireemblem.net/cjb/tools/down/alcohol.rar

运行ALCOHOL 120%，在“VIEW－LANGUAGE”里有“SIMPLIFIED CHINESE（简体中文）”的选项。

选“文件－镜象烧录向导”，点“浏览”，选择先前解出来的CUE文件。

刻录类型选“PLAYSTATION2”，点“开始”进行刻录，速度越低越好，特别是用COMBO刻录机时。

使用方法

把记录卡插在SLOT1，USB存储设备插在PS2的第一个USB口（上面的那个），开机放入AR MAX EVO光盘，按一下RESET键即可。

AR MAX EVO与AR MAX相比，首先就是不再需要专用的金手指卡，和XPLODER V4一样，金手指码是保存在PS2记录卡里的，只会占用120KB的空间，比起XPLODER V4的1500KB是不是天壤之别？还有一点大家请放心，即使你机器的SLOT2同时插着原先的金手指卡，也不用担心它会消你金手指卡里的东西。其实根本就是DATEL想节省成本，所以才这样改进的。顺便说一句，正版AR MAX EVO的价格比带卡的AR MAX老版本还要贵……

第一次运行AR MAX EVO时如果检测到机器安装有PS2网卡，会让你选择是否联网更新金手指库，可惜都是欧版的，基本没什么用。如果您的机器有PS2 BB UNIT网络套件就可以选YES更新，当然事先要连接好设备，并且设定界面里的相关网络设定要正确。

1

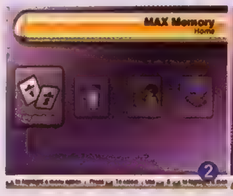
AR MAX EVO主界面（图1），可以看到相对AR MAX有很大的变动，从左到右依次是金手指管理、记录卡／优盘管理、DVD区码转换、多媒体播放器、网络聊天、系统设定。

因为《GAME科技风》4月A已经介绍了AR MAX的金手指使用，AR MAX EVO与之相比并没有多大改进，因此本文略过与金手指相关部分，主要以新功能为主。

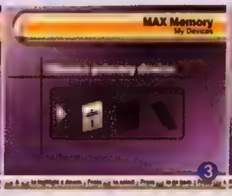
记录卡／优盘管理被称为“MAX MEMORY”，是AR MAX EVO最重要的功能，但是首先就有一个重要的问题要解决，部分PS2选择MAX MEMORY后不会进入MAX MEMORY主界面，而是出现提示“没有放入PS1／PS2游戏光盘”的红屏画面……原因主要和直读有关。PS2光盘上有一个被称为ELF的引导程序文件，就是我们经常看到的象SLPS_XXXXXX.XXX这样的文件，每张盘的ELF都不同，里面主要是对应这张盘程序数据地址的起始／结尾段表，类似杂志上目录页的功能，没有这个文件光盘是无法正常运行的。一般来说每张PS2游戏光盘只有一个唯一的ELF文件，但是也有例外，某些PS2合集游戏就有多个ELF，但也要有一个特殊的主ELF，用来关联每个游戏自己的分ELF，就象金字塔结构一样。但是不可能一张盘有多个主ELF，那样相当于两张盘。

因为程序设计问题，MAX MEMORY的ELF启动文件是和主启动文件分开的，主ELF是X：\SLES_500.09，MAX MEMORY的ELF是X：\MEMRES\MAXMEM.ELF，主ELF调用MAXMEM.ELF就相当于真三国无双3和猛将传的换盘连动，只不过少了开仓换盘的步骤而已。而某些老型号的直读不支持二次换盘读取，只有开机读取时直读才会工作，中途换盘时直读已经停止工作，因此才会出现红屏。因为国外用的基本都是正版，DATEL在开发AR MAX EVO时当然不会考虑到这一点……

解决办法有两个，一是换直读，目前市面上流行的大多数直读都可以支持二次换盘读取，比如MESSIH1／2系列、NH系列、PRO3、OMEGA等，连MESSIAH2 CLONE都可以。不支持的只有APPLECHIP、APPLYCHIP（注意和前面的不是同一种）、MINIAPPLE、MAGIC3等少数几种；第二个办法就是使用HD LOADER（《GAME科技风》8月A有专文介绍），将AR MAX EVO直接安装到硬盘上（安装到最后会提示不是PS2专用光盘，不用管，直接确定就OK），这样不管什么直读芯片都没问题，同时还可以大大提高读盘速度；但这样就无法使用金手指功能了，因为无法换盘。



2



3

4

进入MAX MEMORY主界面（图2）后可以看到分4个部分，从左到右依次是记录管理器、从网络／光盘更新记录、CODE JUNKIES帐户、设定。

MY DEVICES：记录卡管理器功能。

选择记录管理器后进入（图3）所示的画面，会看到设备列表，左面是

记录卡，右面是USB存储设备，这时将优盘插上就会自动检测到并显示出来。选择使用的设备后出现（图4）所示的画面，上面会显示出使用的设备的名称，记录卡是MEMCARD，优盘是MAX DRIVE。左侧会列出选择的设备内所有游戏的记录（假设现在是记录卡），选择游戏记录后可以执行右边的操作，从上到下依次是复制、移动、删除、压缩、解压缩。压缩记录文件的前面有一个“水压机”一样的小图标，游戏图标显示为AR MAX EVO蓝色魔方，另外，AR MAX EVO不支持AR MAX老版本的压缩记录格式。

虽然不能显示日文字符，但是可以显示其中的英文部分和游戏记录的图标，这样的话也是非常好认的。选择游戏记录后，按右选复制，再选择优盘后按×键确定（图5），就可以将选择的记录备份到优盘中了。传输速度和X-PORT2比起来不是很快，要有耐心……

那么将优盘中的记录反传回优盘，操作方法是不是也一样呢？非也，切换到优盘的界面，大家仔细看优盘的游戏记录列表，发现跟记录卡的列表有什么区别吗（图6）？没错，文件大小不一样，记录卡里的是120KB，优盘里的只有23KB；而且记录文件名前多了表示压缩记录的“水压机”图标；如果将优盘接到电脑上看，会看到根目录下有一个扩展名是MAX的文件。这就是因为AR MAX EVO在备份记录的时候会自动采用压缩格式，如果仅仅把优盘的文件复制到记录卡，那么就只会拷贝过去一个MAX压缩文件而已……现在明白了吧？选定需要反传回记录卡的压缩记录文件，然后选择右面菜单最下面的一项解压缩（图7），选择记录卡后确定（记录卡里要有足够的空间），然后就耐心等待吧！

秘籍：可以一次选择多个游戏记录一起操作，按SELECT键可以快速选择/取消选择所有记录。

注意，如果用的是非原装记录卡（不光是组装记录卡，也包括HORI等周边公司出品的记录卡），在MY DEVICES里面删除记录的时候，有可能忽然出现记录全部丢失的情况，用PS2 BROWSER查看记录时会发现里面有很多莫名其妙的记录，都是同一个方块图标，记录不能用也不能删，但是空间没有改变，重新RESET后记录卡显示NO DATA，但是容量只有几十KB，只能FORMAT记录卡，如果里面有重要的记录可就……

这应该是AR MAX EVO的BUG，对非原装PS2记录卡支持的不太好。保险一点是移动记录（不是复制）的时候要一个记录一个记录的移动，不能一次选多个一起移动，否则记录卡很容易出问题。或者先备份记录，然后用MY DEVICES的FORMAT功能FORMAT记录卡再用，FORMAT方法是在设备选择画面选择记录卡后按□键（图8），这样出现问题的几率应该会小很多。

另外，虽然PS2象电脑一样支持热插拔优盘，但是在这里可不保险，尽量别这么做，不然非常容易丢失记录……

USB设备兼容性

AR MAX EVO除了普通的PS2记录卡外还支持各种USB存储设备（各种数码设备“全家福”（图9）），理论上只要是和优盘沾边的全支持，但是事实上并非如此，AR MAX EVO对各种多功能优盘——特别是带MP3功能的优盘兼容性非常不好，有可能无法正常使用，甚至连认都认不出来……更令人头疼的就是这种情况在“名牌”的产品里尤其严重……

原因主要是AR MAX EXO只能识别标准的USB设备，而那些带MP3或者其它功能的优盘大多增加了不少厂商自带的功能，除了MP3型以外还有杀毒型、QQ型、邮箱型优盘等，一般都会在存储芯片里单独划分出一部分区域，用来整合安装需要的软件。另外双启动型优盘需要特殊的控制设备、数据加密型优盘还要有加密芯片……这些都需要改动优盘的控制芯片才能支持，特别是多功能合一型产品；再加上厂商为实现一些特殊功能，如“无驱型优盘”，有可能对优盘的驱动也进行了更改，和标准的USB设备驱动有差别，这样就导致了AR MAX EVO无法识别那些优盘。

而生产杂牌优盘的那些公司一般不具备什么技术实力研发有特色的功能，再加上要尽量降低成本，所以产品一般都功能单一，没什么乱七八糟的多余功能。平时在我们看来没什么用，可是连到PS2上却可以正常使用……在这方面则正是歪打正着。更多的情况是，这些产品根本就是一些大厂的OEM（ORIGINAL EQUIPMENT MANUFACTURER，原始设备制造商，说白了就是代工）产品，也就是俗称的“贴牌”货，因为市场策略关系，除非买方主动要求，OEM方一般不会在那些产品上加入过多的功能，再加上为了降低成本一律采用按最“标准”的设计，驱动则100%是GENERAL USB MASS STORAGE。

另外，最常见的NAND型闪存芯片供货厂商只有SAMSUNG、LG、HITACHI、FUJITSU等少数几家，日本公司的产品速度快，但价格昂贵；韩国公司的速度相对要慢一些，但价格较低，国内公司对成本问题敏感，90%的厂商采用的都是SAMSUNG的芯片。但也要注意，有些杂牌优盘采用了劣质闪存芯片，SAMSUNG等公司会淘汰一部分质量不过关的芯片，但是这批芯片并没有被销毁，而是会低价处理；还有一部分芯片是从一些旧机器甚至翻修货上面拆下来的，这些芯片价格和正品相差2倍以上。使用这些劣质芯片，再加上用料和做工粗糙、电路板虚焊漏焊、走线凌乱……非常容易造成电脑检测不到优盘、频繁死机或者读取错误，使用寿命相信更不用多说……再加上AR MAX EVO对NAND闪存芯片的数据传输延迟要求非常严格，无法识别的错误也和这些芯片有大关系，朋友们选购的时候一定要当心。

至于是买USB1.1还USB2.0的产品，虽然PS2支持USB2.0，但AR MAX EVO的传输速度不快，你用USB2.0的产品照样按USB1.1传，还要在同时进行压缩……而且一般的PS2记录文件也就几百KB，即使闪存芯片不同，复制整张记录卡的速度最多也就相差几秒钟。所以如果主要用于PS2记录备份的话，朋友们不用特意考虑USB2.0的产品。当然如果用于电脑的情况下还是越快越好，不然传一集名侦探柯南的速度会让你哭的……

有的优盘什么多余功能都没有，但插上后一进MAX MEMORY就死机（不是红屏），原因大多数都是分区格式错误，现在常用的分区格式有FAT12、FAT16、FAT32、NTFS4／5等几种，FAT12只用于软盘，NTFS只用于WINDOWS NT／2000／XP系列管理的硬盘，优盘常用的是FAT16和FAT32，但是有很多优盘里固化QQ、FOXMAIL等软件的自带分区是FAT16，剩余空间则是FAT32，这样在电脑上用倒无所谓，在AR MAX EVO上则会识别错误。解决方法就是用分区魔术师之类软件删除所有分区，然后重新分区为一个FAT16格式，但这样做里面固化的软件也会丢失，别忘了先做好备份。

MP3型优盘测试列表：

正常使用
联想F310（128MB）
BENQ JOYBEE DA120（128MB）
PHILIPS 手表型（64MB）
MPIO FD100（128MB）
A－MP（64MB，杂牌）
金声（256MB，杂牌）

不正常使用
CREATIVE DMP MX（128MB）
SAMSUNG YEEP 55H（128MB）
LG MF－FD200E（256MB）
郎科音乐精灵C610（128MB）
爱国者音乐潜水艇F008（128MB）
爱国者月光宝盒V－PLUS（256MB）
新锐（128MB，杂牌）

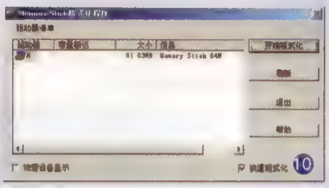
数码设备存储卡

优盘问题解决了，另一个头疼的问题就是各种数码设备上的存储卡，现在存储卡市场可谓是五花八门，主要有CF1／CF2卡、SMART MEDIA卡、MMC卡、SD卡和MEMORY STICK记忆棒。其中CF卡主要在大多数欧美、国产数码相机／摄像机上使用，在存储卡市场上基本占统治地位；SMART MEDIA卡主要用于FUJI FILM（富士胶卷）、TOSHIBA、OLYMPUS的数码相机；MMC卡和SD卡则是PANASONIC的专利；当然还有SONY全系列数码产品御用，连PSP和AIBO也不放过的MEMORY STICK记忆棒，这么多存储卡真是让人眼

花缭乱，究竟哪个能在PS2上正常使用呢？

答案是全部！只要有一台对应的数码相机和配套的USB连接线，就可以直接将安装了存储卡的数码相机接在PS2的USB接口上，也就是拿数码相机作为一个导路。另外你也可以买一台读卡器代替数码相机，现在市面上流行的六合一读卡器大约在150元左右，可以读取以上所有存储卡。单一产品的读卡器都在50元以下，唯一例外的是用于短棒的MEMORY STICK DUO记忆棒读卡器要高于100元。

不管什么事都有例外，这次的例外就是SONY自己的MEMORY STICK记忆棒，某些新型号的MEMORY STICK PRO记忆棒无法被AR MAX EVO识别……用电脑不管怎么FORMAT都认不出来……这个问题不光是PS2，SONY某些老型号的数码产品会将MEMORY STICK PRO记忆棒的容量识别错误（不管怎么说还能认出来……），原因不明，据SONY官方说是WINDOWS XP的FORMAT功能有BUG，对新型号的MEMORY STICK PRO支持不完善，仅当作优盘普通处理。解决方法就是用数码相机本身的功能进行FORMAT，如果没有条件也可以用SONY笔记本产品里附带的一个小软件“SONY MEMORY STICK FORMATTER UTILITY”进行FORMAT。



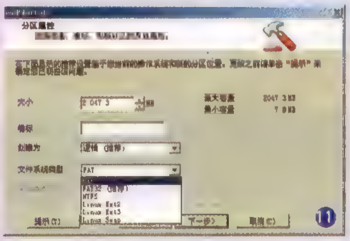
SONY MEMORY STICK FORMATTER UTILITY下载地址，文件大小约为2MB：

http://www.fireemblem.net/cjb/tools/down/smsformatter.zip

使用方法非常简单，安装完成后运行，会出现（图10）的界面，选择要FORMAT的记忆棒后点确定即可。

硬盘＋USB硬盘盒

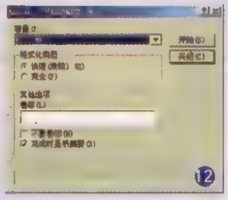
硬盘＋USB硬盘盒基本没什么问题，主要就是供电方面，USB接口的供电只有500MA，如果没有外接电源，用于普通的电脑硬盘是不够的，读者朋友们选购USB硬盘盒时要注意。另外现在也有双USB线的硬盘盒，两条USB线同时插上，一个传输数据，一个专门用来供电，多用于笔记本硬盘，感兴趣的朋友不妨留意一下。



还有用FAT32分区有可能不能正确识别，只要用分区魔术师改成FAT16就OK了（图11）。顺便说一句，FAT16能管理的最大分区大小只有2048MB，大硬盘可就不合算了，只能分为多个分区处理，至于用不用还是请大家自行斟酌吧……

手机

说实话，目前内置存储卡的手机多的是，但真正能用于PS2的手机真是少之又少，基本上只有支持MP3并采用MMC存储卡的手机才可以，SMART MEDIA卡则可能不行。目前我所知道的只有三种型号，都是NOKIA（诺基亚）的，相信读者朋友们已经猜到了，没错，就是号称“拖鞋”的3300、游戏手机N－GAGE和最新的内置64MB微型MMC存储卡的7610。



3300接到电脑上会直接被认成“可移动磁盘”，而不需要安装驱动，内置的存储卡又是默认的FAT16格式，因此可以直接被PS2识别；N－GAGE没用过，不过存储卡的设计和3300基本没有什么差别，用法应该完全一样。而7610则要麻烦点，需要先将手机接到电脑上并安装好机器随盘附带的驱动，然后将检测到的MMC存储卡FORMAT（图12），也就是说里面内置的壁纸、铃声之类都会……

从网络／光盘更新记录

AR MAX EVO光盘里附带了许多游戏记录（虽然大多数都是欧美游戏……），可以直接下载到记录卡或优盘上，也可以通过网络连接CODEJUNKLIES的官网下载记录，需要PS2 BB UNIT网络套件支持。

选择GET SAVES，会让你选择连接类型，左面是通过网络连接下载记录，右面是从光盘下载，选择光盘后会出现游戏名称列表，选择游戏名后出现记录文件列表，一个游戏可能有不止一个记录，分别对应不同效果。

选择需要下载的记录后确定，会出现选择保存设备的界面，左面是记录卡，右面是优盘，选择后按×键确定即可，注意如果选择的是优盘，记录也是自动转换成压缩格式的，传回记录卡时同样要解压缩。

MAX DRIVE PS2

因为并非所有用户都有PS2 BB UNIT网络套件，DATEL在AR MAX EVO光盘里附带的一个软件，叫做MAX DRIVE PS2，可以通过电脑连接CODEJUNKLIES的官网下载记录，用法非常简单，有点像大家熟悉的X－PORT2，但根本不需要连接线。安装文件在光盘的ARMAXPC目录下，分美版和欧版两个文件，MAXUS.EXE用于连接美版网站，MAXEU.EXE用于连接欧版网站。

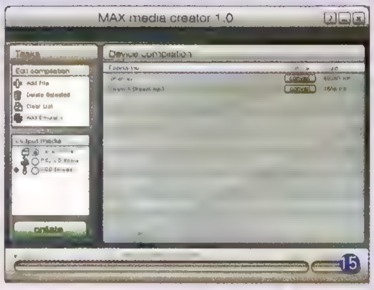
安装完成后运行MAX DRIVE PS2会出现（图13）的界面，左面是你电脑里的记录列表，右面是CODEJUNKLIES官网的记录数据库，双点ONLINE DATABASE会连接到CODEJUNKLIES官网，然后你就可以根据游戏英文名来查找你想要的记录，同样，一个游戏可能有多个记录，分别对应不同效果。找到后只需用鼠标点中记录名“拖”到左面，就可以将这个记录下载到你的电脑上（图14），默认存放目录是MAXDRIVE PS2安装目录\MAXDRIVESAVES。

下载完成后，只需要直接将下载后的MAX格式记录文件复制到优盘的根目录下（注意文件名不能为中文），然后回到AR MAX EVO上接好就可以看到这些记录，按正常的方法解压缩到记录卡里就OK，是不是很方便？！

多媒体播放器

AR MAX EVO整合了多媒体播放器，在这之前，一家叫做PS2 RE－ALITY的公司推出过一种叫PS2 REALITY MEDIA PLAYER的软件，可以在PS2上看DIVX格式压缩的MPEG4动画，听MP3，但是效果并不是很理想，画面有很多马赛克，MP3更是只支持CBR（固定比特率）而不支持VBR（可变比特率），而且压缩比率只支持128KBPS／44KHZ／立体声一种，其它的类型需要自己手动转换；现在AR MAX EVO加入了多媒体播放器功能，配合用于电脑端的MAX MEDIA CREATOR完整支持DIVX、XVID格式的MPEG4动画，画面清晰流畅，MP3同时支持CBR和VBR，更可以支持任何类型的压缩比率，还可以自动转换，简直就是专门和PS2 REALITY对着干！（笑）

MAX MEDIA CREATOR的安装文件在光盘的ARMAXPC目录下，文件名是MMC.EXE，安装后运行出现主界面，左面是功能列表，右面是加入的文件列表。点ADD FILE可以加入各种动画、音乐文件（注意文件名不能为中文），包括AVI格式的MPEG4动画和MP3音乐文件，下面的进度条是光盘的总容量，注意别加入太多反而超了。现在我加入了名侦探柯南的动画文件和柯南主题歌的MP3（图15），如果加入的文件不是标准格式（比如非标准DIVX／XVID算法压缩的MPEG4动画），还可以点文件名右边的CONVERT进行转换，不过一般用不到。



完成后点SAVE TO FILE，然后点下面的CREATE，选择要保存的目录后会让你选择数据生成类型，选择右面的CREATE IMAGE，会自动在刚才选择的目录下创建AUDIO.BIN和AUDIO.CUE两个文件。再使用ALCOHOL 120%进行刻录即可，刻录方法和刻录AR MAX EVO的相同。

刻录完成后只要运行AR MAX EVO，选择多媒体播放器，进入后会自动提示你换盘，换盘后即可自动播放，按□键会弹出控制菜单，用法相信大家一看就会。还等什么？现在就动手吧！

拳皇 极限冲击

© 2004 SNK PLAYMORE（图为开发中画面）

基本操作

左摇杆／十字键：移动	□键：轻拳	×键：轻踢
△键：重拳	○键：重踢	L1键：挑拨
R1键：踏步(向画面深处)	R2键：轰飞攻击	

特殊动作

前方紧急回避：→＋R1
后方紧急回避：←＋R1
踏步(向画面前方)：↓＋R1
CYCLE MOTION：按着R1(向画面深处)或按着↓＋R1(向画面前方)
受身：倒地前按R1
摆脱投掷技：被对方抓住的时候马上按←或→＋○或△(须与对方所按的键相同)
防御省略攻击：防御中按R2(消耗1级能力计)
防御省略前转身：防御中按→＋R1(消耗1级能力计)
防御省略后转身：防御中按←＋R1(消耗1级能力计)

新系统简介

踏步

快速地向对方侧面方向移动，能出其不意地使出投掷技或近身肉搏。

CYCLE MOTION

以对手为圆心围绕着他转圈，在转圈的同时会慢慢拉近双方之间的距离。

STYLISH ACT

在使出特定的招式途中，看准时机输入指令便可发动的连续技，每个角色均有独有的STYLISH ACT，种类也十分丰富。

新角色招式一览

雅柏 美纳(ALBA MEIRA)

必杀技	
斩光	↓↙←＋□or△
风方拳	↓↘→＋□or△
雷方拳	↓↘→＋×or○
缚龙散打	接近时→↘↓↙←＋○
掴龙	→↓↘＋□or△
超必杀技	
秘奥义 开门雷神拳(LV1)	↓↘→×2＋□
究极秘奥义 我王雷光拳(LV2)	↓↘→×2＋△

蔡琳(CHAE LIM)

必杀技	
飞翔脚	跳跃中↓↘→＋×or○
霸气脚	↓↓＋×or○
半月斩	↓↙←＋×or○
飞燕斩	↓蓄力↑＋×or○
超必杀技	
凤凰脚(LV1)	↓↙←↙→＋×or○(可跳跃中)
凤凰飞天脚(LV1)	↓↘→×2＋×or○
零距离凤凰脚(LV3)	↓↙←↙←＋□＋×＋△＋○

索华立 美纳(SOIREE MEIRA)

必杀技	
Piledriver Dynamisch	↓↘→＋×or○
Zart Zap	→↓↘＋×or○
Swelling Danzen	□＋△
Schlau Outburst	→↘↓↙←＋×or○
超必杀技	
Big Mittwoch (LV1)	↓↘→×2＋×or○
Extreme Leidenschaft (LV2)	↓↘→↘↓↙←＋×or○

莲欣 利维尔(LIEN NEVILLE)

必杀技	
Assault Type：Syrma	↓↘→＋□or△
Assault Type：Sadachbia	↓↙←＋□or×or△or○
Assault Type：Zaniah	→↓↘＋□or△(长按可蓄力)
Assault Type：Azelfafage	跳跃中↓↙←＋×or○
Assault Type：Yed Prior	←蓄力→＋□
Assault Type：Psdterior	←蓄力→＋△
Assault Type：Al Niyat	接近时→↘↓↙←＋□or△
超必杀技	
Assault Type：Shaula (LV1)	↓↙←16＋○
Assault Type：Al Tarf (LV2)	↓↙←16＋△

美乐・琶雅(MIGNON BEART)

必杀技	
Fire Ball	↓↘→＋□or△
Fire Shot	Fire Ball中↓↘→＋□or△
Water Shield	→↓↘＋□or△
Lightning Bolt	接近时→↘↓↙←＋○
Windstorm	→↘↓↙←＋□or△
超必杀技	
Meteo-Strike (LV1)	↓↘→×2＋△
Explosion(LV1)	Meteo-Strike中↓↙←＋△
Thunderbolt (LV2)	↓↙←×2＋○

初心锦囊

SNK PLAYMORE●发售中●FTG●1至2人玩●DVD-ROM●记忆容量100KB
●7329日元●http://www.snkplaymore.co.jp

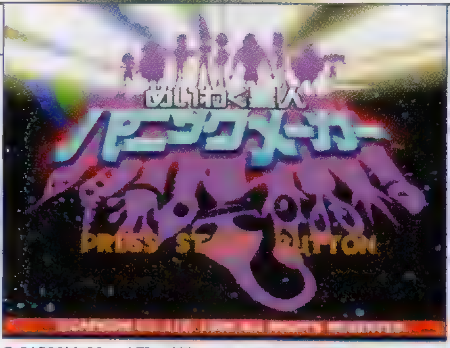
拳皇 极限冲击

Text: Dr Game　Design: MW

迷惑星人PANIC MAKER

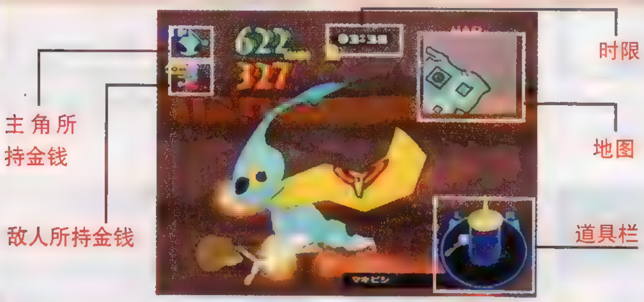
《迷惑星人PANIC MAKER》是一款相当新鲜的动作游戏，玩家扮演一名宇宙人，为了要筹集金钱修理太空船，于是在到处做一些恶作剧来赚取金钱，游戏玩法简单却充满了趣味性。

基本操作			
左遥杆/方向键	角色移动/游标移动	L1	改变道具项目
○	决定/使用道具	R1	改变道具项目
X	取消/捕捉人类	START	暂停



© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED.

画面解说

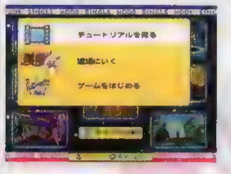


游戏模式简介

按START后是模式选择画面，模式选择画面中共有六个项目，其中两个模式在初期无法选择。

SINGLE MODE：选择后会有难度供挑选，最初只能拣EASY或NORMAL，全个游戏共有八关，最初只能选择第一关，并且会有“道场”教大家游戏的基本操作。当完成第一关后就会有“SPACE LAND”以外的其他关卡供任意选择。

VS MODE：这是对战模式，可选择与电脑或朋友进行，供选用的角色会根据SINGLE MODE所战胜的关卡及对手而增加。



TAG MODE：完成EASY后会出现，能够两人合力收集金币。

SPECIAL MOVIE：这里可以选各种CAPCOM新游戏的宣传影像。

OPTIONS：进行各种游戏设定。

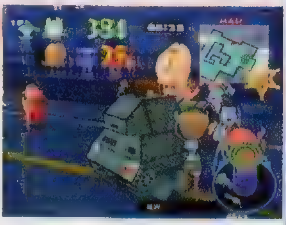
游戏要点

本身目的非常简单，就是变身成自己所捕捉的人类，然后攻击其人类，从他们身上取得金钱。开始时主角(外星人)本身已经能变成一名人类模样，各个人类本身上持有不同类型的攻击道具(画面的右下角会有显示)，按L1和R1可以改变选用的项按○就能使用，各种道具都有不同的效果及攻击范围，而被击中的人就会跌出金钱。当该人物的道具耗尽后，就要变换另一名角色，方法是接近对方按X。

捕捉后画面右下方道具栏中央会有一个人形符号出现，这时要在画面右上角的地图找出粉红色的UFO，只要走到其下就会自动变身成为刚才捕捉的角色。注意每次只能捕捉一人，变身后才能再捕捉另一角色。

当路人受到己方攻击后，便会愤怒地追玩家，这时可以利用已捕捉的角色变成另一人，这样他们又会回复正常(即使是在面前变身也无妨)，如果被追上而受到攻击，玩家人物会变成只穿内衣，如果再受一次攻击，则变成外星人的原貌，那时大家都会向你攻击或是呼喊，但基本上玩家是不会死。

敌人与对手



如果只以路人为对手根本就没有难度，此游戏其实还有对手，你会在画面上看见“COM”的角色，地图上会以红色方格代表。他们主要是妨碍玩家赚取金钱，主要是向玩家攻击，因此看见他们是记得逃走。此外随着版图的不同，游戏的过关条件也有差异。

第一种是限定时间内赚取一定的金钱，只要达到目标就算是过关。第二种是会有一名对手与你斗多金钱，总之到时间结束时你所持有的金钱必须比电脑角色多。第三种也是与敌人竞争，但本次是要令对手的金钱变成零，所以变身后就要尽快用道具攻击对手，令对方跌出金钱并夺走。

三种色钱币

在游戏中会出现三种颜色的钱币，黄色是普通钱币，就是路人跌出的来的金钱，玩家或电脑都能拣取。红色则是玩家角色宇宙人形态下再次受到电脑攻击时跌出来的钱币，唯有电脑对手能拾取。如果玩家直接攻击电脑角色，对方则会跌出蓝色的钱币，那是只有玩家才能拣到的钱币。

PANIC TIME

在游戏中会有一段时间被称为“PANIC TIME”，那时路人会处于无防备状态，攻击他们时所跌出的金钱会特别多。其次在某些关卡会有一些特别的隐藏角色出现，比如在赌场关于PANIC TIME时段会看见一个载满金钱的东西走来走去(地图会以绿色方格显示)，攻击它的话就会跌出大量的金钱，所以千万别错过。

心得

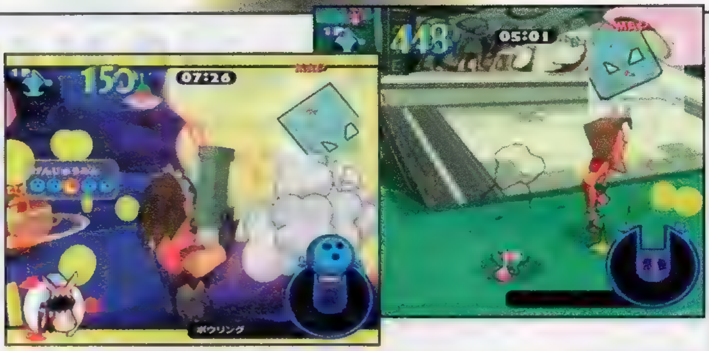
本游戏说到心得，其实就是习惯变身后首先去找下一个捕捉的目标，留意某些人类其实身上并没有道具(又或是曾被主角捕捉的人物)，在接近他们时画面会显示他们身上持有什么类型的道具，若是不小心捕捉没有道具的人只会浪费时间。

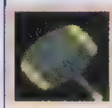
其次就是尽量找一个人多的地方下手，这样一次能获得金钱自然会变多，不过理想与现实是有差距，若是有自信的人可在激怒许多人之后引他们追自己，然后突然变身后再来个集体攻击，使有机会取得大量金钱。

●CAPCOM●1至2人玩●ACT●DVD-ROM●8月5日发售●7140日元
●记忆容量54KB以上●http://www.capcom.co.jp/●对应DUALSHOCK 2/8M记忆卡

迷惑星人PANIC MAKER Text 电玩太郎 Design arm

《迷惑星人 PANIC MAKER》这个游戏，相信最重要的还是活用那些作弄对手及路人的道具，现在便向大家介绍大部分常用的作弄道具，这样玩起来便会更得心应手，此外有十种道具可能大家会发现取不到，那其实是在对战中及某特定角色才能使用的道具。





黄金锤

赌场（CASIO LAND）专用道具，一定时间内可以用巨大的锤向对手作出连续攻击，会跌出平常两倍的金币。

猛犬

会放出两只猛犬向附近的敌方宇宙人攻击，会在一定时间之后消失。

隐形

在一定时间内玩家会变成隐形状态，不过受到攻击的话效果会随之消失。

手枪

一定时间内可以不停地向面前的人攻击，但是要小心在够钟时继续连打道具会爆炸。

恐龙

会在面前掉下恐龙打喷嚏将对方的衣服吹走，要注意打喷嚏后恐龙会向前冲撞。

火箭炮

在《BIOHAZARD》里的最终兵器，可以发射强力的火箭一次。

照相机

效果范围狭窄，能作连续向对手作三次闪亮，令怕光的宇宙人现出真身。

火焰保龄球

遗迹地（TOMB LAND）专用道具，会放出火焰铁球，铁球经过的地方都会化成火海，踏中就会受伤。

神圣魔法阵

恐怖园地（HORROR LAND）专用道具，呼唤出神圣魔法阵之光，能将在其上的丧尸消灭，但要小心自己与同伴变成丧尸时也会受伤害。

溜冰鞋

一定时间内角色可踏着溜冰鞋令移动速度提高，不过受到攻击的话效果就会消失。

卡拉 OK

会利用扩音机唱出难听的卡拉 OK 噪音，玩家附近的其他人途中受不了而跌出金币。

图钉

在地上撒下图钉，令从后追来的人停下脚步，但要注意对于对空中飞行的敌人无效。

雷炸弹

这是投掷型武器，会向前投出雷炸弹，被击中的话会受到持续性的电击而不断跌出金币。

遥控炸弹

能在地上设置遥控炸弹，然后发动遥控按钮便会爆炸，注意爆风能够卷入玩家自己。

遥控按钮

与遥控炸弹共同使用的道具，设置好炸弹后随自己喜欢的时机按下启动炸弹。

匹萨饼

向对手投掷的话能令对方一定时间内不辨方向，若自己受到攻击则会令操作上下左右倒转。

病毒

受到这种道具会令自己受伤并且变回原形，是相当危险的道具，因此千万别使用。

坦克车

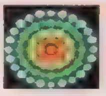
只在生化地（BIO LAND）出现的无敌战车，一定时间内可以发炮攻击，缺点是移动缓慢。

呼拉圈

在地面设置呼拉圈后，踏上的人就会转动，将把接近的人撞开跌出金币，注意不可在路人靠近自己时使用，否则遭殃的会是自己。

龙卷风

会在地上刮起龙卷风将遇到的人足到半空摔下跌出金币，在移动了一定时间后会自行消失。



烟花

在人多的地方设置烟花后，附近的人会自动聚集，过一会就会爆炸，但要小心自己太接近也会被波及。

问号

随机抽出任意道具，也有可能没有道具，要看玩家的运气。

火炬

一定时间内给前方吹向火炬去烧前方的路人，在使用中是能够四处移动。

放屁

可以向身后放屁，从后追来的人就会无法动弹，但是要注意放屁后自己回头一样会中招。

大象

发动后会有象群四处冲撞，被撞中的人会飞开，不过玩家自己也有被撞的可能。

保龄球

会向前方抛出巨大的保龄球，会将所遇到的任何人撞飞出去，碰到墙壁会反弹，玩家自己也有可能中招。

雷射枪

能唤出雷射枪射击，也是唯一能够对抗UFO 机械人的武器。

大炮

以自己变身成炮弹向前攻击，途中撞到的人尽阶倒地，直至自己碰到墙壁才能停下。

吸尘机

使用时能将该场景内所有的金币吸到自己身上，不过自己不能吸取的颜色金币却没有效果。

超级拳套

会发出巨大拳套攻击给面前的敌人，令他们被轰至墙壁，距离并不远，但范围相当广阔。

汉堡包

在自己的面前掉下巨大汉堡包，将其附近的路人全部压扁。

鲨鱼

地面会有鲨鱼群游来游去，将把碰到的所有人全部吃掉，但要注意玩家自己碰上也会受伤。

擂台

对战专用道具，使用后会出现擂台，会把对手呼唤到自己的面前。

金币 X 2

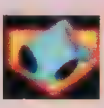
赌场专用道具，一定时间内路人跌出来的金币数量会倍增。

改变位置

对战专用道具，发动后能令自己和对战对手的位置对调。

改变金币颜色

对战专用道具，令关卡内全部的金币都变成只有自己才能拾取的颜色。



KOZUMIMAN

主角专用道具，发动后可变身成为超人，将遇上的所有人打倒，不过受到攻击的话效果就会消失。

●CAPCOM●1至2人玩●ACT●DVD-ROM●8月5日发售●7140日元
●记忆容量54KB以上●http://www.capcom.co.jp●对应DUALSHOCK 2·8M记忆卡

迷惑星人PANIC MAKER
Text 电玩太郎 Design

michigan

《MICHIGAN》的主角以第三人称角度的摄影师的身份，通过主观视点的方式跟女新闻报道员和声音控制员一起调查怪异事件。由于此作所有的动作都要由报道员来完成，而玩家只能在一旁进行指挥，所以游戏将会令人体验到一种另类的恐怖感。

基本操作	
左摇杆：人物移动	右摇杆：镜头移动
L2：身体冲撞，长按时可作强力的冲撞	L1、L2：把镜头拉近和拉远
○键：向焦点进行拍照，当指向报道员按着键不放可绕着她移动	

© 2004 Spike

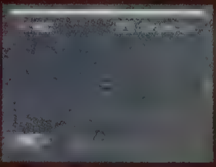
●SPIKE●预定2004年春季发售●AVG●1人玩●DVD-ROM●价格未定●记忆位容量45KB●http://www.spike.co.jp

游戏进行方式

由于作为摄影师的玩家一切行动要传达给报道员，因此如打开大门、拾取物品、战斗等动作也只能由报道员来完成。基本上玩家只要跟随着报道员行动，便可以使游戏的故事进行下去，而从一个房间前往另一个房间时则由玩家来吩咐报道员打开房门。当然，冒险途中会突然发生各类突发的事件，玩家要对应不同的状况去解决各种问题。

对物品进行拍照

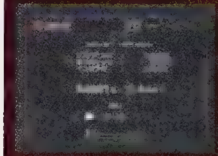
在游戏的各个房间均会放有如录影带、尸体等能够拍摄的东西，当镜头中央的焦点指向那些东西时，焦点会变成橙色的点，这样的话按○键可进行调查。另外如果拍摄对象在焦点范围附近时，会出现类似"准星（红色）"的提示，此时只有走近之后变成橙色点才能进行拍照。

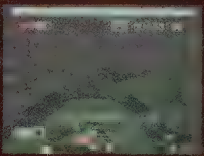


掌握报道员的位置

由于报道员的移动不受玩家控制，因此经常出现走失的情况。当报道员在画面以外时，画面的左、右方会出现指示箭头，以便玩家确认她的位置。顺便一提，当报道员在画面中央位置的远处时，是不会出现箭头进行指示的。

E与S的关系

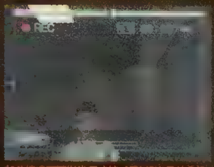




在摄影的过程中所能拍照的东西除了关键道具、大门和对游戏有用的物品外，整体而言，还可以分为色情系Erotic（E）和恐怖系Suspense（S），当拍摄到这些内容时，画面右上方的计会向其中一方移动，最后在完成该节故事时会进行结算。在完成游戏一次后，根据哪一方的数值较高，在制作人员名单出现后就会追加对应的附加Movie。此外，色情系或恐怖系的分数超过一定数目的话，报道员们会追加泳装等新服装。此外，如画面右上方录影带时间残量为0时，完成该节后也不会追加任何分数。

职业规范与道德

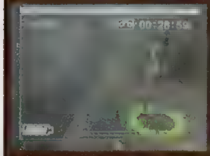
是否按×键由玩家来决定。



部分情况下可以进行冲撞，解除报道员的危机。

作为一个专业的摄影师，应该是无论发生任何事都能够保持镇定继续拍摄下去。在游戏中，会出现一些片段，其中将有可能出现报道员受伤的事件，此时如按×键中止拍摄，便可避免她们受伤。相反继续拍摄下去的话，当发生她们受伤的事件后，于画面上方E、S计的中央会出现红色的计代表不道德值Immoral。同样地，不道德值分数超过一定数目的话，完成游戏后将会出现对应的附加Movie和追加要素。另外，通过强力冲撞报道员和声音控制员，会令他们摆脱危机，但却使其受伤程度增加。

各光圈的含义

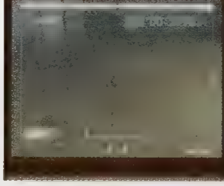


在报道员的脚下会出现圆形的光圈，其中不同的颜色代表不同的意思。当变成红色是代表报道已经开始，玩家只能强制走到其身边进行拍摄。白色是事件发生，报道员会站在那里等侍玩家，当发现可疑物品或打开大门时报道员才会继续行动。绿色是通过点，即使不做任何事，过一会儿报道员也会继续移动。蓝色是进行路线的分岐点，当它出现的一瞬间代表可前往其他的路线，发现其他的情况。其中特别要留意的是蓝色光圈，通常会在大门前出现，由于光圈出现的时间非常短，所以必须马上在报道员附近调查。

战斗部分

当遭遇小型的异形生物时，会进入跟它们战斗的部分。战斗的方法非常简单，只要把焦点指向异形生物，当出现红色点时按○键，报道员便会拿出武器进行射击。由于它们通常在阴暗的地方出现，所以把它们找出来，不让报道员靠近她们便是玩家的工作了。

另外当遇到以手枪不能对付的BOSS级庞大异形生物时，虽然指向它们也会出现红色点，但通常不会有什么效果。此时只有依赖附近的机关来闯过难关了。例如面对变成异形的Pamela时，迅速地拍摄右方的关门按钮便可将其压死。而往后面对长颈异形时，先把焦点指向架子最上方的油桶进行射击，最后再射击异形就可使其燃烧起来。



michigan

Text 小志

雅典 2004

TM © ATHOC 2004

游戏介绍

首先有两种游戏模式，“ARCADE”是单项比赛以及和朋友进行对战的模式。而“COMPETITION”则会根据国际实际赛例进行比赛，也会有正式的世界记录，以及胜出时获颁奥运奖牌。“OPTIONS”则是设定，包括看个人纪录、游戏纪录、储取游戏档案，以及一些基本的项目设定。“CREDITS”则是看制作人员资料。

ARCADE 可以练习或多人对战

选择自己的国家

选择比赛模式后，可选择由一至最多四人竞赛。然后选择玩家的国籍，要先从五个大洲(非洲、美洲、亚洲、欧洲和大洋洲)选择，然后再从中选出自己心目中想代表的国家(国家选手的不同不会影响表现)，最后是为自己的选手设定三个字母的名称，便可展开竞赛。

不同的比赛方式

有许多种比赛项目

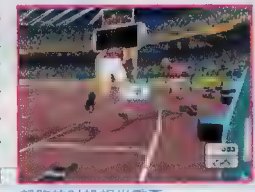
若选择的是“COMPETITION”的话，其中会再细分八种不同的赛事，包括“INDIVIDUAL(个别赛，以取得各个奥运比赛金牌为目标的赛事)”、“DECATHION(男子十项全能，两天进行十种指定田径赛事)”、“HEPTATHION(女子七项全能、两天进行七种指定田径赛事)”、“ATHLETICS(田赛竞技、三天进行十三种田赛项目)”、“AQUATICS(游泳竞技，一天进行四种游泳项目)”、“GYMNASTICS(体操竞技，一天进行五种体操项目)”、“CHAMPION(锦标赛，五天进行全部二十五个项目)”和“CUSTOM(自由组合自己的竞赛项目)”。

TRACK(径赛)

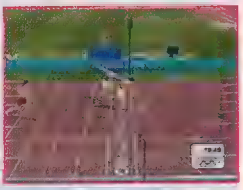
100M/ 200M/ 400M(100/ 200/ 400米赛跑)

难易度：★★★

三种短跑赛跑项目的操作方法是完全相同，在准备时要按着L1不放，然后在听到指示起跑后便放开L1开跑。接下来要交互连打○和×来奔跑，当接近终点时可以再按L1来压线。



起跑的时机相当重要

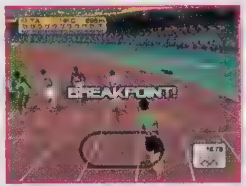


最后在终点前可以压线

800M(800米赛跑)

难易度：★

长跑的操作与短跑是有些分别，在准备时要按着L1不放，然后在听到指示起跑后便放开L1开跑。这时需要利用右类比摇杆来控制选手的速度，当通过100米的BREAK POINT时，就可以利用左类比摇杆的左右控制选手走入内线，这时要注意画面左上选手的心跳计，当心脏记号消失代表跑得太快令选手疲倦。而在最后一圈会因应玩家的心跳计多少来决定“第二阵风棒”(蓝色)，这时按L1就能发动来提升步速，但注意发动后会自动减少。最后当接近终点时可以再按L1来压线。基本上要胜出最佳要是在最后100米才使用第二阵风，那时可领跑到终点。



首100M米跑是不能变线

最后100米利用第二阵风抛离对手

HURDLES(跨栏)

难易度：★★★★★

操作方式与短跑相若，在准备时要按着L1不放，然后在听到指示起跑后便放开L1开跑。接下来要交互连打○和×来奔跑，以L1来跨过面前的跑栏，注意不可太近才按，碰到栏就会令选手速度大减。当接近终点时可以再按L1来压线。

既要保持速度，又要跳过跑栏

碰到跑栏就难以取胜

1500M(1500米赛跑)

难易度：★

此项目的操作方法其实与800米跑差不多，最大分别是1500米并不会像800米那样有100米的BREAK POINT，一开始时已经能走进内线。在准备时要按着L1不放，然后在听到指示起跑后便放开L1开跑。利用右类比摇杆来控制选手的速度，以左类比摇杆的左右控制选手走入内线，画面左上选手的心跳计。同样在最后一圈会因应玩家的心跳计多少来决定“第二阵风棒”(蓝色)，按L1就能发动来提升步速，但注意发动后会自动减少。最后当接近终点时可以再按L1来压线，还有在奔跑中可以利用十字键改变选手视点，主观视点时可按L2和R2看左或右方(只限单打模式)。

在最后一圈前占有有利位置要胜出便不难

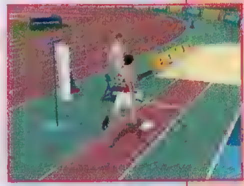
FIELD(田赛)

LONG JUMP(跳远)

难易度：★★

以○和×交互连打来助跑，蓝色棒代表选手的助跑力量，当出现POWER LOCK时可以放开○和×，然后在选手到达白色脚印按L1起跳，助跑力量以及起跳时机是影响距离的关键。共有六次试跳机会。

连打按钮直至出现POWER LOCK



起跳时机也相当重要

HIGH JUMP(跳高)

难易度：★★★

在画面上会显示脚印，○代表右脚，×代表左脚，起步后便根据选单踏下的步韵交互按○和×，按键的时机会显示PERFECT、GREAT、GOOD和BAD，当到达×符号时便L1起跳按着不放，若是时机按得对就会自然能做好收腿动作。此项目每个高度有三次试跳，成功后可以挑战下个高度，不接受便会试跳下个高度。

要看准踏在脚印的时机

整体按键时机反映最后的成绩

TRIPLE JUMP(三级跳)

难易度：★★

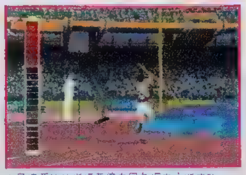
中间两次踏步需看时机按键

这项目首先要以○和×交互连打来助跑，当达到某位置后会出现POWER LOCK字样，这时可放开○和×，然后以L1来起跳，之后每到达跑道上白色脚印便按一下L1踏步，时机踏得对与否会出现PERFECT、GREAT、GOOD和BAD字样，当然以上各项都会影响玩家跳出来的成绩。此项目能进行六次试跳。

POLE VAULT(撑杆跳)

难易度：★★★

交互连打○和×提升力量，出现POWER LOCK后棒两边的指标会上升，便要按L1令它停在黑色框内，黑色棒并不需要多，最重要是最后指针能停在黑色框中，而连打得快会令黑色框范围更大。而想跳的高度越大，黑色框就会设在越高的位置。每次会问是否接受高度，不接受便挑战更高的高度。每个高度都有三次试跳机会。



力量棒两边的指标要停在黑色框内才能成功

●初心锦囊●

●对应8M记忆卡●http://www.olympicvideogames.com/

●SCE●SPT●8月5日发售●1至4人玩●售价348元●DVD-ROM

雅典2004 Text 电玩太郎 Design MW

DISCUS THROW(掷铁饼)

难易度 ★★★★★

在倒数的4秒时间内，快速转动右或右类比摇杆(顺或逆时针皆可)，画面圆盘上方会有力量计出现提升能量，当倒数结束后圆盘左上的绿色部分会出现投掷角度，按L1便可令角度停下，绿色部分分两段，中间白线是45度。

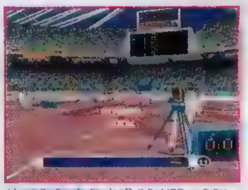
四秒钟内尽量提升选手的力量

按键决定投掷的角度

JAVELIN THROW(标枪)

难易度 ★★★★

以○和×连打助跑，随着连打的节奏及速度令下方蓝色气力棒增加，当画面出现POWER LOCK后以左类比摇杆控制投掷的角度(黄色棒及右边数字)，然后按L1将标枪投出。至于要掷出好成绩，除了助跑力量及投出角度外，何时按键掷出也是重点，因为投出后选手会有余势向前冲，如何能在不超出范围按键便成为关键。



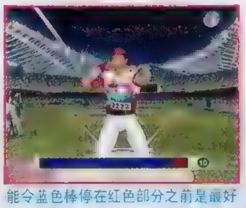
连打助跑直至出现POWER LOCK

投掷的时机对成绩有重大影响

SHOT PUT(推铅球)

难易度 ★★★

这项目完全是看时机按键，首先是控制投掷的气力，气力棒会自动伸缩，尽量当它接近顶点而没有碰到红色部分时按×停止。然后会出现角度计，同样会以自动伸缩来显示，再按×来决定投掷的角度。



能令蓝色棒停在红色部分之前是最好

按键决定投掷的角度

SWIMMING(游泳)

100M BREASTSSTROKE(蛙泳)
100M FREESTYLE(自由泳)
100M BACKSTROKE(背泳)
100M BUTTERFLY(蝶泳)

难易度 ★★★★

共分为四种项目，全部操作方法相同，按着L1来准备起跳，然后放开L1开始，然后以○和×交互连打游泳，当你需要呼吸时会有呼吸指标，尽快按L1来吸气，这样才能保持选手的泳速，当接近终点时按L1来抢先冲刺。

出现BREATHE字样就要尽快按L1呼吸

JUMPING(马术)

INDIVIDUAL MIXED(混合障碍赛)

难易度 ★★★★

这是骑马闯过既定路线的项目，以左类比摇杆控制马匹方向，以右类比摇杆控制马的速度是中速还是慢速。而按L1则是跳跃。在比赛中会以虚线来显示出马匹应走的路线，然后跳过途中出现的不同障碍栏。至于胜负计算是根据时间及失误次数来计算，当然越少失误及时间越短成绩便越好。

越少失分(PEN)自然越好

SHOOTHING(射击)

SKEET MEN

难易度 ★★★★★

要分别在八个不同的位置射击，当中会有单发以及同时来自两边的飞靶。需要利用左类比摇杆来控制游标瞄准，按着L1键可令游标移动加快。画面上白色虚线是飞靶的飞行路线，按×后便可放出飞靶，这时再按×便射击，而此项目最困难的是飞靶速度快慢不一，要掌握开枪时机更是极难，随时会出现过快或过慢的问题。

要命中目标相当困难

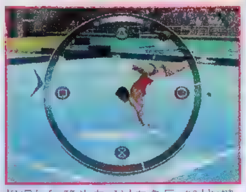
GYMNASTICS(体操)

FLOOR EXERCISES MEN(男子体操)

难易度 ★★★

此游戏主要分为两种操作，主要有三组冲刺动作，在开始前画面会出现圆盘，立即以○和×交互连打来提升三点的宽度，当开始一套动作时，圆盘外围会有箭头以顺时针移动，每当箭头经过那三点便按×，能停在中间便会出现PERFECT字样。而在三套动作中会有一段时间使用力技，那时会有另一种圆盘出现，并且其上有○、□、△、×符号，当箭头移至该符号便按适当的按钮。

先连打来扩大圆圈四处白色区域



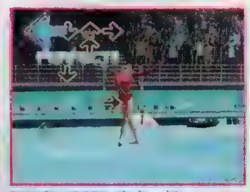
根据外圈箭头在经过白色区域时按键

FLOOR EXERCISES WOMEN(女子体操)

难易度 ★★

游戏玩法与《DDR》完全相同，开始时可以选择比赛的难度(共三种)，难度越高才有机会获得高分数，然后便跟据显示的方向按适当的键。

三种难度影响最高得分



玩法和《DDR》完全一样

RINGS MEN(吊环)

难易度 ★★★

出现力量棒便连打按钮维持在蓝色区域

游戏主要分为三个部分，首先画面会出现圆圈，利用左、右类比摇杆停留在画面两个黄色部分直至时间棒结束。然后会进入第二部分维持力量，以连打L1和R1来提升力量，蓝色是完美，红色是最差。之后会反覆以上两部分，到最后是落地动作，那时需要在限时跟随指示输入○、□、△、×指令。本项目分为三个难度，最高难度不单止要做的动作多，想维持力量也很困难，最后输入指令更是按一个出现一个(EASY只有○、×、NORMAL有○、□、×，而HARD则有○、□、△、×)。

VAULT(跳马)

难易度 ★★★★★

以○和×交互连打来提升慢动作棒能量，当选手开始推马时会开始进行输入指令的时间，输要在限制时间内按显示的○、□、△、×按钮。同时也会进入慢动作时间，之前慢动作棒能量越多便代表供玩家输入指令的时间越长，共有两次机会。游戏分为三种难度，难度越高慢动棒越难提升，同时最后需要按的按钮指令也越复杂(EASY只有○、×、NORMAL有○、□、×，而HARD则有○、□、△、×)。

时间计越长供输入指令的时间便越多

WEIGHTLIFTING(举重)

+105kg MEN，CLEAN & JERK

难易度 ★★★★

这项目开始前会先选择哑铃的重量，以方向上下来增减。而举重时力量计分为三个阶段，以○和×交互连打来提升力量，当到达第二段时便按L1，选手会抓起哑铃。这时继续交互连打○和×，当到达第三段时又按一次L1，进入最后维持阶段，玩家需要保持在第三段三秒才算成功。若是力量计退回第二段以下一段时间未成功便宣告失败。要注意要维持第三段力量计很困难，而越重要提升力量计也越难。

蓝色棒每达到一个阶段便按一次L1

ARCHERY(射箭)

INDIVIDUAL 70M WOMEN

难易度 ★★

以左类比摇杆控制射击点，按×把箭射出。总共进行四轮射击，每一轮射三发，中心为10分，越往外围得分越少，完成四轮后计算总得分排名。开始后画面会出现逐渐缩小的半透明箭靶，另外会有橙色的瞄准器，你便要根据当时前面黄色旗来判断风向来决定射击位置。

黄色旗显示风向强弱

Text 电玩太郎 Design MW

雅典 2004

幻想水滸伝IV

GENSOSUIKODEN IV

系统详解＋攻略始动

在本期中给大家介绍《幻想水浒传Ⅳ》的战斗和根据地这两个系统。此外还有全新加入的海战，根据地的料理大会、演剧等各种有趣的要素，大家千万不要错过。

战斗

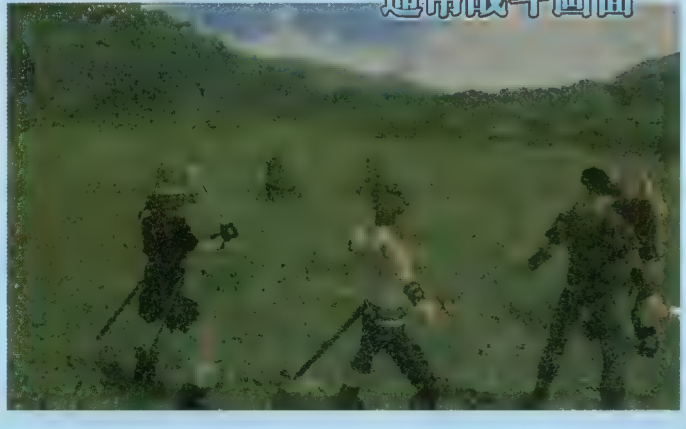
[illegible]

通常战斗

其中通常战斗和很多RPG游戏一样，都是踩地雷式，这部分占据了《幻想水浒传Ⅳ》绝大部分战斗。一骑讨和海战都是特定情节发生时的固定战斗。玩家基本上都需要通过战斗升级来发展剧情，当然在发展剧情的过程中还会发生一骑讨或海战等固定战斗。游戏中根据战斗胜利与否，台词及剧情路线都会改变。所以在发生剧情战斗前可先记录一下，待战斗结束后便能分别进行两种不同的剧情，比较一下的两种剧情的不同。

▲《幻想水浒传Ⅳ》的战斗是RPG游戏典型的踩地雷式的战斗。如果玩家曾经玩过RPG游戏或《幻想水浒传》前作的话，对这样的战斗应该很熟悉，在这里就不再介绍了。

通常战斗画面



异常状态“气球”

[illegible]

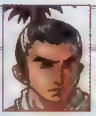
[illegible]

系上气球飞到远方世界……

协力攻击

参加战斗的特定两名角色可以发动特殊指令——协力攻击。协力攻击的攻击力强、命中高，而且不会消耗任何道具或能力。有些协力攻击甚至还会使敌人出现异常状态。在BOSS战等特殊战斗中如好好利用协力攻击，会使我方在战斗中更加有利。

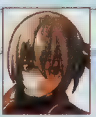
渔夫攻击



两名渔夫钓上大量的鱼群袭击敌人，只有渔夫才能做到的爽快招式。那么喜欢吃鱼的猫系的敌人岂不是回复体力了吗？

又有鱼上钩了！

友情攻击

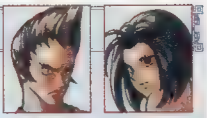


首先主人公用剑连续攻击敌人，最后斯诺补上强力的最后一击。

友情的一斩！

用友情攻击打败敌人的话，主人公和斯诺摆出特殊的POSE。两人之间的友情是无须用语言来表达。

忍者攻击



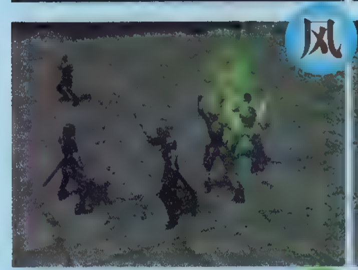
利用分身来打败敌人，两个忍者的协力攻击。利用超快的速度准确地把敌人杀死。

利用忍术的协力攻击。发生龙卷风的同时隐藏在树叶中，然后从高空急下降到敌人的头上，给敌人强力的一击。

纹章攻击

装备了封印纹章的封印球就能够使用魔法或特殊攻击。其中最常见的纹章魔法就是"五行之纹章"——火、水、风、雷、土。五行之纹章根据属性有各种不同的特性和用途，比如说火之纹章大部分都是攻击系的魔法，水之纹章大部分都是体力、异常状态回复的魔法，而土之纹章大部分都是攻击力，防御力上升之类的辅助系魔法。

▲能够使用魔法的不仅有五行之纹章，其它的纹章也能够使用其独特的魔法。



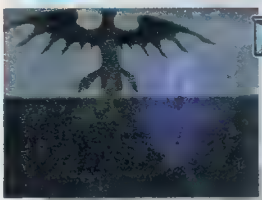
使用限制

使用纹章魔法能够给敌人造成巨大的伤害，还能够回复我方的体力。但是每个纹章魔法都有使用限制，而魔法的使用限制和效力都跟使用者的魔力成正比。所以遇到小杂兵的时候还是用普通攻击为好，而魔法攻击就留到对BOSS战的时候使用吧。

合体魔法

发动合体魔法的条件有两种。首先队伍中必须有能够使用五行之纹章特定组合的两名角色，接下来是其纹章等级必须达到4级以上。合体魔法虽然发动条件比较苛刻，但是其威力非常强大，画面效果也非常震撼！

风 × 土 → 风烈牙

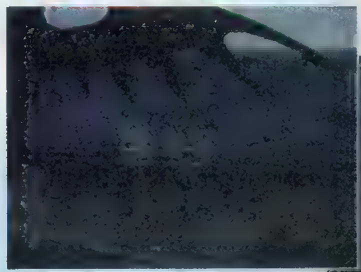


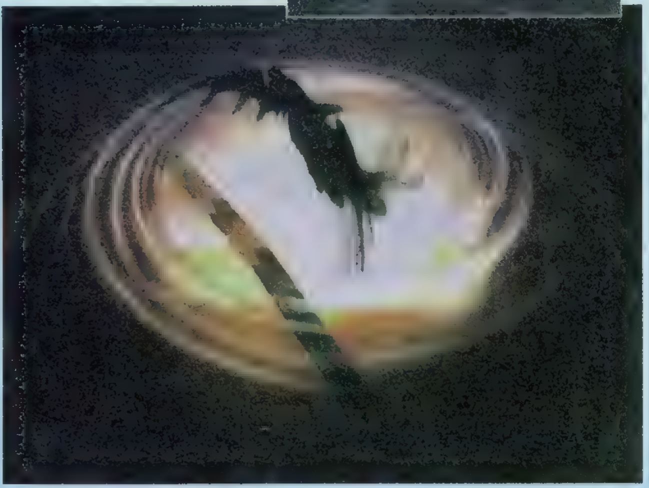
两个力量的融合！

同时释放出风和土拥有的最大的力量，发生龙卷风将巨大的岩石和对方一起卷入其中。威力奇强！

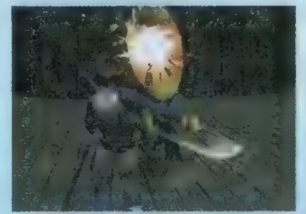
火 × 雷 → 火炎阵

这是火和雷的合体魔法。火炎和闪电同时乱舞！



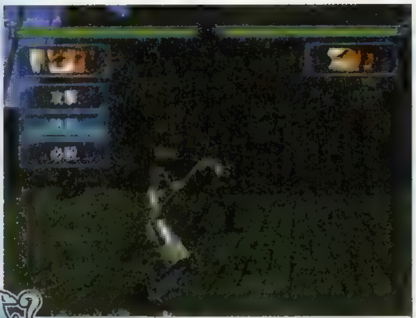


一骑讨



▲选择选项之前要留意对方的话，根据对方的话便能有效克制其动作。只要注意这一点，一骑讨也不会太难。

故事中会发生主人公和对方角色1对1的一骑讨剧情。由于是情节，所以一骑讨是不可以避免的，而且必须要打败对方。在一骑讨的战斗中玩家只能选择"攻击"，"防御"，"必杀"三个选项，目的就是将对方打倒。由于主人公的攻击力和防御力都和当前等级的能力相同，所以等级越高对战斗越有利。



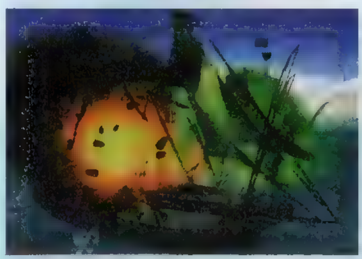
两种防御方式?

前作只要从三个选项中选一个就马上开始行动，那么本作……

“通常”和“全力”？除了防御项以外其他两个选项也存在的选项。

海战

两艘大型战舰之间的战斗，这就是本作的海战。由于本作的舞台是茫茫大海，所以这也是本作第一次导入的系统。海战的要点就在于乘船的成员。首先是舰长，根据舰长的能力，船的移动速度会不同。船的速度越快，共计速度也越快，也就代表可以抢先攻击对方。其次是纹章炮手，根据纹章炮要员装备的纹章和魔力，炮击战时纹章炮的属性和威力也会有所变化。战斗员是进入近身格斗战时的要员。兵的数量就是船的持久力，如果士兵一人都不剩的话船就会被击沉。



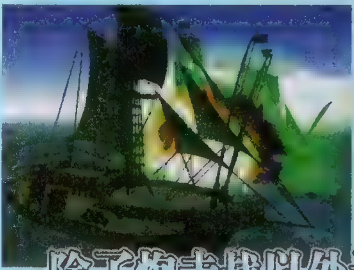
海战是本作新加入的战斗系统，从画面上来看和战斗相比有点类似于“战争”。

在大海上展开惊心动魄的海战。

编成乘船队员的时候需要留意对方战舰持有的纹章炮属性。一旦选错被对方相克属性的纹章就会被打得很惨。

首先是乘船队员的编成

纹章炮的准备完毕，乘船队员的组成也结束。海战开始！最终获得胜利的到底是哪个舰队呢？



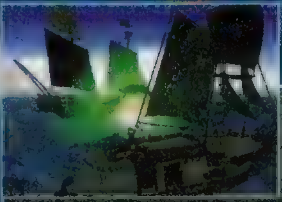
海战有炮击战和火并战两种。最基本的还是炮击战，但是如果对自己战舰的机动性和战斗力有足够信心的话，可以尝试把两个战舰贴近在一起进行火并战。

除了炮击战以外还能称霸白刃战!

纹章炮有五行的相性

战舰和战舰之间的炮击战中主要使用纹章炮，它会根据发射炮手的属性而改变，而且根据属性造成的伤害有着很大的不同。请参考一下下面的相性表。

比如 火 VS 水 的情况



火属性和水属性的纹章炮对决的时候火属性的纹章炮会攻击会被水属性的纹章炮吸收，而水属性的纹章炮更会加强威力，给对方战舰造成极大伤害！

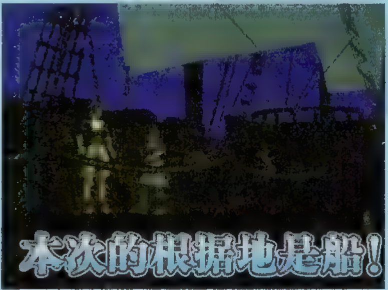
根据地

108个伙伴相聚在一起生活的场所。在这里介绍一下《幻想水浒传IV》根据地的各种设施和发展方式。

根据地到底是什么?

展开冒险的过程中主人公会遇见各种各样的伙伴。其中和主人公有着特殊联系的108名星宿们一起居住的地方就是根据地。根据地内有着各种各样的设施和房间，玩家可以自由地利用这些设施。

▶由于本作的主题是海，所以根据地也随之变成了船。根据地在茫茫的大海上移动，有点变成《大航海时代》的感觉了。



本次的根据地是船!

船可以自行改造

既然已经成为根据地了，那就把船给改造一番吧。根据玩家的喜好可以把外观进行改造。改造成只属于自己的战船！

根据地内

伙伴当中有些角色是不会参加战斗而只在根据地内活动的。但是他们并不是什么也不做，他们会利用根据地中的空房经营道具店、锻冶屋等对主人公有用的设施。除了下面介绍的各种设施外还有其它更多的设施哦！

阿多里安诺的锻冶屋

如果阿多里安诺加入的话，他会在根据地中开设锻冶屋。锻冶屋是可以提升角色们武器等级（攻击力）惟一地方。另外还能给武器添加纹章，制作防具等各种功能。

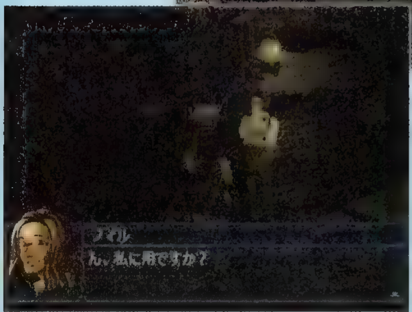
◀ 在锻造的过程中阿多里安诺始终在修炼锻造手艺。

▶ 虽然担任锻冶师这个职业的时间还不长，但是手艺还是相当精的。发现他后一定要将其邀请为伙伴。

费鲁的服装店

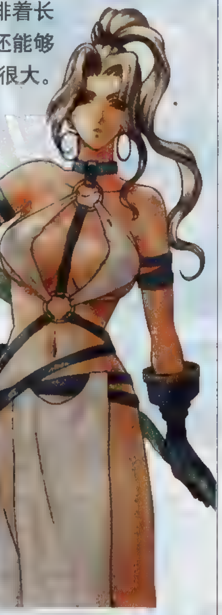
费鲁在根据地内开设了一家服装店，专门制作能够成为防具的衣服。他对自己的裁缝水平非常有信心，来到根据地的目的是想见识一下自己的裁缝水平在世界各地中能否得到承认。

▼▶ 为了想测试自己的水平，自愿加入伙伴的费鲁。据说裁缝技术相当高超……



姬恩的纹章屋

熟悉“《幻想水浒传》系列”的玩家肯定对姬恩不会陌生。因为她曾经登场过所有的幻想水浒传作品。据说被她的身材和暴露度迷住的顾客众多，纹章屋外每天都排着长长的队伍（汗）。在纹章屋不止可以养眼（再汗），还能够购入封印球，给伙伴装备或解除封印球。实际用途很大。



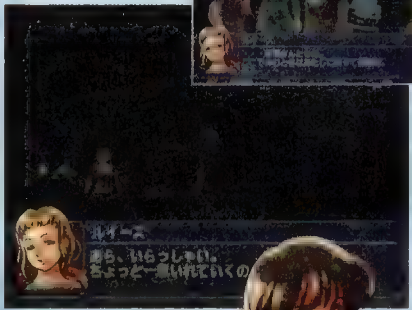
▲封印球只能在纹章屋才能够装备或解除。

▶ 装备封印球以后便可以在战斗中使用纹章术。

鲁伊兹的酒店

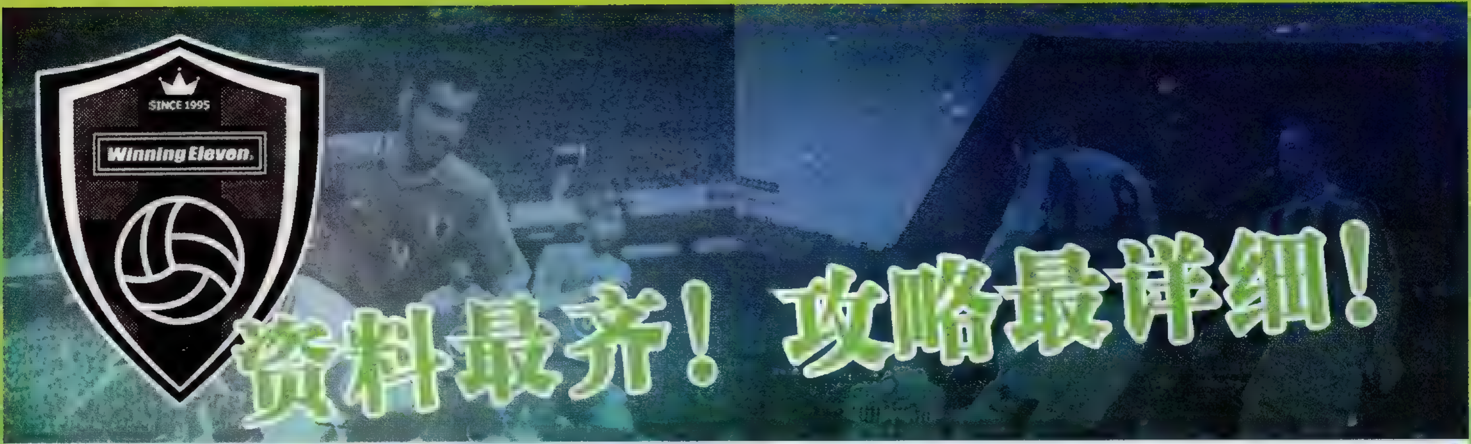
玩家在鲁伊兹的酒店里可以变更同行战斗的伙伴，此外这里还能回复体力。酒店里除了主人公的队伍以外，经常有其他伙伴在此打发时光。

▲▶这里就是鲁伊兹经营的酒店。



比奇的传送点

传送屋的比奇就站在传送点的镜子旁边。只要跟他说话就可以瞬间转移到曾经去过的所有城镇和村庄。需要注意的是有时候会发生传送失败的情况，这时便会被传送到莫名其妙的地方。



资料最齐！攻略最详细！

WORLD SOCCER Winning Eleven 8

© 2001 Korea Football Association adidas the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and Roteiro are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations officially licensed by Eredivisie NV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 2003/04 Primera y/o /Segunda Division Producto bajo Licencia Oficial de la LFP All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license © 2004 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

万众瞩目的最强足球游戏‘Winning Eleven 8’已经推出，各位应该已经玩得废寝忘食了吧！本作各方面都有大幅度的改动，当中尤以最受欢迎的Master League改动最大，相信玩家们要花一点时间才能上手。至于联赛球队方面，本作急增至136支队，若每队尝试一下都要很长的时间。事不宜迟，笔者立即为大家介绍一下本作的要点。

操纵方面的注意点！

本作在操作方面，令人有耳目一新的感觉。虽然画面与过往作品大致相同，但在手感上就像全新的足球游戏。因此在这里为大家详细分析一下几个操作的变动点。

Check！个人动作

继马赛回转及挑球后，本作新增了几个特殊的动作，对于喜欢盘带的朋友可谓如鱼得水。以下请来了皇马几位星级球员来示范一下！

盘球急停

new action 1

使用方法：在盘球中，不按十字键的情况下按R2键，球员就算背向球门都会180度转身面向球门。

大罗背向球门盘球。

↑不按十字键下按R2，立即转身！

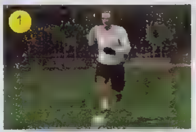
↑完成动作，面对球门。

↑相当流畅，可以起脚射门。

上身假动作(盘球版)

new action 2

使用方法：盘球时按盘球方向的斜上及斜下(↖↗)，就可以做出佯作向右其实推向左的动作。



贝克汉姆以正常盘球中。

↑跨出右脚，上身摆动佯装向右推进。

↑上身仍向右方，但已用左脚把皮球推向反方向。

↑完成动作后跑向左方。

上身假动作(停球)

new action 3

使用方法：停好皮球后，按球员方向的左或右2次，就可以做出假装向前跑，其实脚下并没盘球。

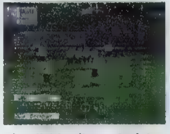
→皮球要稍微离脚，否则只会做出盘球动作。

↑按球员方向的左或右2次，就会做出绕跨动作，但皮球却原地不动。

Check！定位球

本作有多个处理定位球的方法，当中尤其是二人合作最令对手感到头痛，因为不能判明是哪位球员主射。相信加入这个效果，令定位球的变化更多。

↓两个不同的站位。



二人合作定位球

new free kick

使用方法：当取得定位球之后，按Select键就会出现二人合作定位球的模式；再按一次，协助的球员站位就会不同；按第三次就会恢复一人射定位球。而出现二人定位球模式之后，按着L1键就会由较近皮球的球员主射，如果按着R1键，接近皮球的球员就会让开，让后上的球员抽射。

如果细心留意，在齐达内跨过皮球后，人墙有轻微的跃起。

要注意的一点就是，如果由接近皮球的球员主射，由于没有助跑的关系，会较难直接进球。因此推荐按R1让后上的球员射门，一来有足够的助跑，二来有前面的球员掩护，进球的机会率也比较高。

Check！传球之奥义

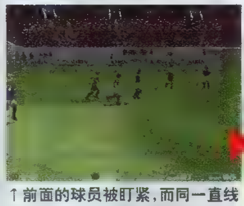
使出方法：根据玩家按键的时间，×键的短传及△的身后球的速度及距离都会不同。因为在以往系列作中，当玩家想传球给后上球员时，经常会电脑默认为传给最近的那名球员，因此本作这改良有很重大的意义，使玩家控制传球时更加得心应手。

要注意的是，玩家在传球时不要过于激动，因为这样按键会太用劲，令传球失去了准头，明明要传给旁边的队友，却传得乱七八糟。紧记“传得近，轻轻按；传身后，用力点”这一法则。

传球之奥义

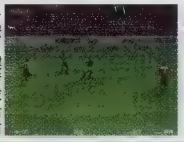
search pass

传球时要留意环境，如果靠近自己的球员被对方紧盯，而在他身后又有另一个己方球员，可以选择紧按×键传给后面的球员。



↑前面的球员被盯紧，而同一直线下有另一名球员在跑位。

←按×键传球给后面的球员。



←利用这个改良的传球可制造更多的进攻空间。

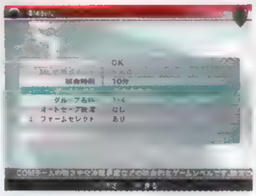
Master League大改革·入门窍门尽掌握!

在本作中ML的改动相当大，大家开始游戏时就要面临多个决择，因此在此利用一些篇幅去讲解一下ML的入门窍门。

三款不同ML开始法的利与弊

玩家选择新规作成球队后，就会进入环境设定画面，选定好各场比赛的时间及难度之后，就会进入球队选择。画面显示：

1. マスターリーグメンバー(Master League Member)
2. マッチモードメンバー(Match Mode Member)
3. オリジナルチーム作成(Original Team)



第一个模式是以原创球员开始游戏，而且玩家要在七场联赛后才能购入新球员，而且原创球员身价都偏低，在日后交涉期以交换球员时便吃亏了。当然，如果你对一众原创球员有感情，又或者想挑战高难度，便可选择此模式。

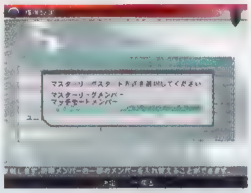
如以第二个模式开始，该球队中所有真实球员都会登场。不过由于球员的薪金很高，玩家要小心分配球队的总资金，保证年终能支付球员的薪金。如果盲目地大幅增兵，到季末可能会因此而破产Game Over。

最后一个模式Original Team便是自创球队，游戏以原创球员为基础，玩家除了可以自创队衣、会徽外，最重要是可以在原创球员中选择放出其中3名，腾出工资额度换取现实中更强的球员。

Original Team作成之方法

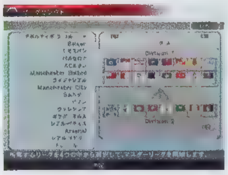
可能有些读者不明白日文，而且Original Team作成步骤又多，不过只要按照以下图文解说，相信也可以轻易入手，以下是Original Team作成的Step by Step：

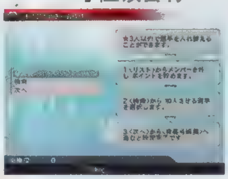
01 首先在选择以什么形式开始ML的画面时，选第三项。之后便可设定球队名、球衣、队旗、会徽、球迷颜色及主场。

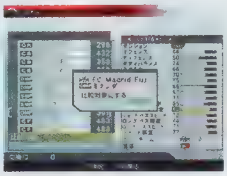


02 设定好之后按决定，进入选择Dv.1时加入的联赛。

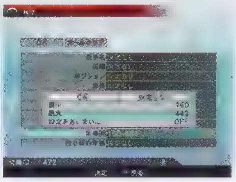
03 接着是选择换走哪三名原创球员，加入哪三名真实球员。玩家首先在List(リスト)中，放走其中三人(当然是薪金越高越好)。选定球员后选择“リストから削除”。如果全放走最贵的球员，应该会有1550points吧!



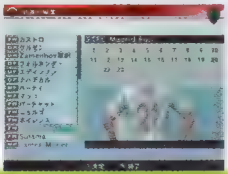




04 接着进入“检索”一栏，利用1550points签进三名真实球员。笔者选择了吉拉尔蒂诺、庞格勒及占姆士·米尔纳作攻击之用。



05 最后为他们安排好背号，就可以正式向Dv.2迈进了!



Master League内不同的部分

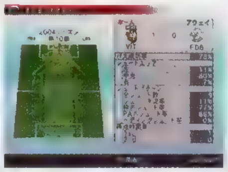
在本作的ML中的界面与以往有很大分别，大部分选项都有图案表示，这方便了不少不谙日文的朋友。

试合进入

这个不用多说，自然是进入下一场赛事，左边的边条上的三个方格，代表上周赛事的胜负及下周会有什么赛事，一目了然。

LOCKER ROOM(ロッカールーム)

进入后有三个项目，分别是对战对手情报、试合分析及Formation，可以让玩家掌握对手、自己球队的资料及在此设定玩家球队的阵型。

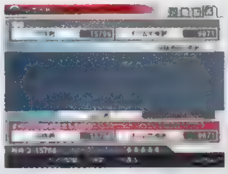


DATA

内有球队的赛程表(カレンダー)、联赛及杯赛的积分表、WEFA的排名榜及射手榜等等。主要留意的还是赛程表中距离交涉有几多周。

交涉

在交涉期除了可以在此购买球员外，最重要的是收支预测，千万要保持收入足以支付年俸，否则便会Game Over!



状态调整

在每次正式比赛间，玩家最好进入“状态调整”中练习一下，这样球员的整体状况便会上升，到正式比赛时拥有更好的竞技状态!

TEAM EDIT(チームエディット)

如果玩家球队是自创球队，就可以在此设定球衣、会徽等等。

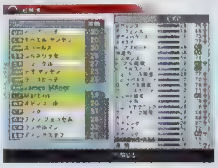
环境设定

可以自行设定比赛时间、难易度等设定，如果在WE-SHOP中买了ML初期Points、Ball Effect等，玩家更可以自行在此更改。

成长单

在每次比赛后，出场的球员都会累积经验值，到100后该能力值会随之上升1(类似升级)。但如果球员很久未上阵，就会退步了。

此外玩家也可以仔细研究各个球员的成长过程，在表格中列出球员的高峰期及目前所处的阶段，令玩家可以掌握球员成长的每个细节。

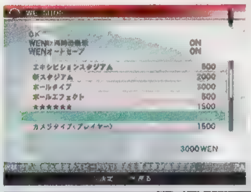


→尼日利亚获得非洲杯!

←刚加盟米德尔斯堡的维杜卡凌空抽射!

如何加速购得 WE-SHOP 中物品

如前作一样，如果想早一点收集所有 WE-SHOP 的物品，那么就要先蓄钱购买“倍速试合”。基本上当你完成第一年的 ML，就已经有足够的 WEN 购买“倍速试合”。然后以5分钟比赛加上倍速，不断赢取不同的奖杯，就能获得更多的 WEN，轻松把 WE-SHOP “清场”！



以下是 WE-SHOP 各项物品一览：

项目	所需 WEN	功用
オリジナルドリブルチャレンジ	500 WEN	在挑战训练模式中自行设定盘球内容
フリートレーニングスタジアム	500 WEN	在自由训练中可随意选择不同球场
エキシビションスタジアム	500 WEN	在对战模式中加入“练习场”
新スタジアム	2000 WEN	增加新球场
ボールタイプ	3000 WEN	可自由选择不同款式的皮球比赛
ボールエフェクト	500 WEN	重播时出现彩虹轨迹
★★★★★★	1500 WEN	追加六星新难度
倍速试合	2000 WEN	在设定进行比赛的速度
カメラタイプ(プレイヤー)	1500 WEN	追加第一人称视角
カメラタイプ(スカイ)	500 WEN	追加天空俯视角
BGM 再生	100 WEN	可在 OPTION 中播放游戏中的背景音乐
スタジアム监赏	100 WEN	可在 OPTION 中观赏所有球场
チーム	1000 WEN	以 1000WEN 追加一队经典球队
选手	150 WEN	以 150WEN 追加一个隐藏球员
エディットパーツ(ヘアスタイル)	3000 WEN	在 EDIT 模式追加发型的选项
エディットパーツ(ゴールパフォーマンス)	3000 WEN	在 EDIT 模式修改球员入球庆祝动作
ML リーグ构成	2000 WEN	在 ML 开始初期自由分配联赛球队位置
ML 初期ポイント	10000 WEN	在 ML 开始初期可设定开始游戏的基本购买球员 Points

定位球特殊技应用技巧！

前面为大家简单介绍了二人定位球的方法，按 Select 键可以选择一人或二人主射等。不过在游戏中还有另一个方法——按下R3键。这样做其中一位球员便会轻推皮球，避过人墙，让后上的球员抽射远角。

二人合作定位球

new free kick

使用方法：定位球时，先按 Select 键，让Kicker 2出现。然后调整角度并按下 R3 键，待后上球员射门，这样就可以射出希勒招牌式的定位球。以下是此定位球处理法的三个例子。

合作定位球 1

example 1

在进攻的右边得到定位球，因为人墙阻挡关系，贝克汉姆将皮球回敲中路，让后上的卡洛斯有更多的空位及角度射门。

贝克汉姆只是幌子，后上的卡洛斯才是主射球员。

皮球横推，人墙已经散开，对主射球员更有利。

不用弯过人墙，卡洛斯已可以狂抽球门。

皮球速度快，门将已来不及反应。

合作定位球 2

example 2

在左路，最好当然是射人墙身后的近角。菲戈将皮球推回中路，让贝克汉姆有更广的角度射门。

接近中路的定位球，可以处理的变化更多。

菲戈将皮球推前。

贝克汉姆拉弓射回近柱位

皮球弯过人墙的最外侧。

应声入网。

合作定位球 3

example 3

既然第一名球员只是幌子，后上射门时也可以改为假动作，骗过所有球员，推入禁区中才作出射门。当然这要技术高超的球员才可以成功。

齐达内将皮球推前。

后上的菲戈作势起脚。

按×取消射门，改为推向相反方向。

推入中路，人墙已来不及反应。

防守出现漏洞，菲戈轻松起脚射门。

定位球的变化更多，令对手更难触摸。

后脚射球

new action 4

能力值较高的球员才会出现这动作，当皮球来到球员的面前时，按×传球键，球员或会利用后脚将皮球改变方向传给自己队友，动作潇洒。

Check！个人动作 Ver.2

前面为大家简单讲解了三个新动作，现在再介绍一些本作中的隐藏动作，这都需要大家要通过不断的比赛中才可以将他们一一使出。

齐达内接应界外球。

皮球弹地之际，齐达内以左脚拨动皮球。

皮球经过胯下，弹到身后。

利用高超的脚法将皮球送出。

从另一个角度来看，齐达内动作极为优美。

EDIT 模式新要素！自行开发赞助商 LOGO 球衣！

不少球衣款式都被删去了！

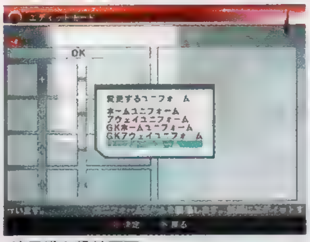
本作中加入了不少新要素，例如自行设计球衣就已令玩家们十分高兴。在游戏中，虽然荷、西、意三地联赛都以真实球衣登场，不过其他球队则可以自行更改，为自己喜爱的球队的球衣加上赞助商 LOGO 吧！

其实在本作中，可以选择的球衣款式少了，这叫人很失望。因为在过往作品中，球衣款式紧贴市场。可惜本作不单没有“N”厂及“A”厂最新款的球衣，而且连过往的一些款式也被删去了，因此在更改球衣时，不能做到百分百相似。

如何加入赞助商 LOGO?

当玩家选定好主场、作客、门将球衣款式之后，退回选项画面，选择最后一项Uniform Name(ユニフォームネーム)。进入画面后就可以设定球衣上球员名、背号款式、裤上的Number 式样，以及设计赞助商 LOGO。

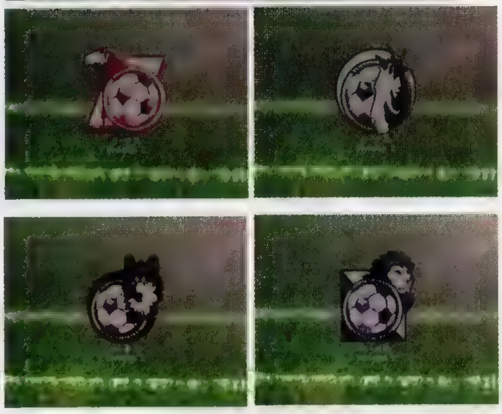
玩家可以自行加入球会的会徽在球衣之上，不过由于会徽的大小不能改动，因此只有自行设计。另一方面，玩家可以在球衣上加上最多四行字，单个字体的大小也是不能改动，只能根据不同的字款去调整大小，因此限制比较多。



这里进入设计画面。

字型及球会 LOGO 大小都不能更改。

←笔者自己画的佛罗伦萨的会徽。



自行设计两款图象

在四行字下面，可以插入两个自设的图片，玩家进入mark1 或mark2之后，就会出现绘图的画面。玩家可利用各种绘图工具来制作喜爱的图标。不过由于绘图的工具很少，所以无论是WE初心者或老手都不能马上掌握，必须要花一段时间去适应。

要掌握整个设计版面的系统，相信要花一点时间。

联赛球队、隐藏球员名单大公开！

隐藏球员 HIDDEN PLAYER F

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	82	Jennings	杰宁斯
	78	Seaman	西曼
	76	Higuita	伊基塔
	74	Campos	冈波斯
DF	98	Aldair	阿尔代尔
	92	Alex De Costa	阿莱克斯·德·科斯塔
	88	G.Rodeiguez	G.罗德库斯
	84	Bermudez	伯尔穆德
	83	Chamot	查莫特
	79	Popescu	波佩斯库
	75	Tassotti	塔索蒂
MF	97	Romagnoil	罗马诺尼
	93	Herzog	赫尔佐格
	91	R.Acuna	R.阿库拿
	85	Abdullah	阿卜杜拉
	80	Bakero	巴科罗
	77	Valderrama	瓦尔德拉马
	73	Giannini	贾尼尼
	72	Ortega	奥特加
	69	Wilmots	韦尔莫茨
	68	Balakov	巴拉科夫
	67	Foe	维维安·福
FW	96	Sionko	西安科
	95	Esilson	埃斯尔森
	94	Euller	欧勒
	90	Delgado	德尔加多
	89	M.Simone	M.西蒙尼
	87	Luizao	路易扎奥
	86	曲波	曲：き波：は
	81	K.Andersson	肯尼·安德森
	71	Zamorano	萨莫拉诺
	70	Butragueno	布特拉格诺

隐藏球员 HIDDEN PLAYER F

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	98	Chilavert	奇拉维特
	91	Carini	卡里尼
	79	Yashin	雅辛
	71	Schmeichel	舒梅切尔
DF	88	Hierro	耶罗
	83	P.Andersson	P.安德森
	75	Blanc	布兰科
MF	97	Di Livio	迪·里维奥
	94	Oliseh	奥利塞赫
	85	Guardiola	瓜迪奥拉
	81	Michael Laudrup	米歇尔·劳德鲁普
	78	Boban	博班
	74	Moller	穆勒
	77	Stojkovic	史托伊科维奇
FW	96	Zola	佐拉
	34	Mijatovic	米贾托维奇
	93	Robinho	罗比里奥
	92	Ado	阿杜
	90	Romario	罗马里奥
	89	Amoroso	阿莫鲁索
	87	Batistuta	巴蒂斯图塔
	86	Rivaldo	里瓦尔多
	84	Caniggia	卡尼吉亚
	82	Geroge Best	乔治·贝斯特
	80	Suker	苏克
	76	Stoitchkov	史托伊奇科夫
	73	Donadoni	多纳多尼
	72	Savicevic	萨维切维奇
	70	Milla	米拉
	69	Puskas	普斯卡斯
	68	Eusebio	尤西比奥
	67	Weah	维亚

隐藏球员 HIDDEN PLAYER F

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	83	Illgner	伊格勒
	79	Taffarel	塔法雷尔
	76	Ravelli	拉维利
	75	Preud omme	普雷德霍姆
DF	94	Leboeuf	勒伯夫
	93	洪明甫	洪：こ明：め甫：ほ
MF	98	Prosinecki	普罗辛内茨基
	92	Effenberg	埃芬博格
	91	Dunga	邓加
	91	Lenoardo	莱昂纳多
	88	Francessolli	弗朗西斯科利
	87	Scifo	希福
	86	Hagi	哈吉
	85	Deschamps	德尚
	74	Paulo Sousa	保罗·索萨
	73	Brolin	布洛林
	71	Rai	拉易
	68	Amor	艾摩尔
FW	97	Asprilla	阿斯普里拉
	96	Edmondo	埃德蒙多
	95	Emerson	埃莫森
	89	Brian Laudrup	布莱恩·劳德鲁普
	84	Bierhoff	比埃尔霍夫
	82	Denis Law	丹尼斯·劳
	81	Rush	拉什
	80	Sanchez	桑切斯
	78	Bebeto	贝贝托
	77	Dalglish	达格利什
	72	Boksic	博克西奇
	70	Massaro	马萨罗
	69	Lentini	伦蒂尼
	67	Kieft	凯夫特

PES联队 PES United

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Como	科莫
	13	Rodiguez	罗德古斯
	26	Houtmael	侯特玛尔
DF	4	Ranow	兰诺
	20	Sariw	沙里尔
	6	Virota	维罗塔
	2	Nzom Gole	恩佐・科尔
	13	De Kaam	德・卡姆
	3	Kmou	卡卯
	15	Azara	阿沙拉
	17	Razetow	拉泽托
MF	7	Sirojuntle	西罗乌特雷
	5	Heycory	赫科尔尼
	10	Agata	阿加塔
	16	Boyand	博扬德
	19	Sarto	萨尔托
	22	Togue	杜奇
FW	11	Komaldinho	科马蒂诺
	8	Kondelenan	康德伦南
	9	Ciurmira	西乌尔米拉
	23	Otam	奥塔姆
	18	R・Acuna	R・阿库纳
	25	Metelger	梅特尔格

WE联队 WE United

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Van Heert	范・赫尔特
	23	Footyn	福恩
DF	4	Chgrat	贾拉特
	3	Sutto	索托
	13	Rane	兰尼
	22	Jig	季奇
	12	Nirmorf	尼莫尔夫
	25	Ita	伊塔
MF	2	Cejumi	斯乔米
	7	Pjinataigh	帕津奈达奇
	6	Boanerm	鲍勒姆
	8	S・T・Cinu	S・T・赵
	5	Marsatto	马尔沙托
	17	Iujimano	伊乌季曼诺
	14	Pas Chito	帕斯切托
	24	Fillco	菲尔科
	26	Lanalkiss	拉勒吉斯
	15	Legus	勒古斯
FW	10	Alneda	阿兰达
	9	Jaromton	耶罗姆顿
	18	Bag	芭吉
	19	Sazi	沙斯
	20	Aunugi	奥乌吉

AC Milan AC米兰

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	12	Dida	迪达
	77	Abbiati	阿比亚蒂
	1	Fiori	费奥里
DF	13	Nesta	内斯塔
	3	Maldini	马尔蒂尼
	26	Pancaro	潘卡罗
	19	Costacurta	科斯塔库塔
	24	M・Laursen	马丁・劳尔森
	14	D・Simic	达里奥・西米奇
	4	Kaladze	卡拉泽
MF	2	Cafu	卡福
	21	Pirlo	皮尔洛
	8	Gattuso	加图索
	20	Seedorf	西多夫
	22	Kaka	卡卡
	10	R・Costa	鲁伊・科斯塔
	5	F・Redondo	费尔南多・雷东多
	32	Brocchi	布罗基
	23	Ambrosini	安布罗西尼
	27	Selginho	塞尔吉奥
	45	Abate	阿巴特
FW	7	Shevchenko	舍辅琴柯
	9	F・Inzaghi	菲利浦・因扎吉
	18	Borriello	博列诺
	15	Tomasson	托马森
	86	Pozzi	波齐

Ancona 安科纳

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	31	Marcon	马根
	1	Hedman	海德曼
	12	Cerioni	萨里安尼
DF	6	Milanese	米兰尼斯
	24	Sartor	萨托尔
	42	Sogliano	索利亚诺
	2	Bolic	博利奇
	3	Bilica	比利卡
	14	Esposito	埃斯波西托
	28	Zavagno	扎华诺
	79	Daino	多莫洛
	5	Lombardi	隆巴迪
	32	Giacobbo	格克博
MF	8	D・Baggio	迪诺・巴乔
	7	Berretta	贝雷塔
	4	D・Andersson	丹尼尔・安德森
	18	Goretti	戈雷蒂
	29	Sommese	索梅斯
	11	L・Helguera	路易斯・埃尔格拉
	13	Maini	迈尼
	37	De Falco	德法尔考
FW	15	Rapajc	拉帕奇
	23	Ganz	冈茨
	9	Jardel	贾德尔
	19	Pandev	潘德夫
	21	Grabbi	加比
	27	Bucchi	布奇

Roma 罗马

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	22	Pelizzoli	佩里佐利
	3	Lupatelli	卢帕帕利
	12	Zotti	佐蒂
DF	19	W・Samuel	怀特・萨穆埃尔
	4	Chivu	齐沃
	2	Panucci	帕努齐
	32	Candela	坎德拉
	31	Dellas	德拉斯
	5	Zebina	泽比纳
MF	11	Emerson	埃莫森
	15	Dacourt	达科特
	30	A・Mancini	亚历桑德罗・曼奇尼
	8	Lima	利马
	17	Tommasi	托马西
	27	De Rossi	德罗西
	33	Akande	阿肯德
	28	Dauda	道达
	21	D'Agostino	达・阿格斯蒂诺
FW	10	Totti	托蒂
	18	Cassano	卡萨诺
	9	Montella	蒙特拉
	23	Carew	卡鲁
	24	Delvecchio	德尔维奇奥
	34	Corvia	考维亚

Bologna 博洛尼亚

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Pagliuca	帕柳卡
	12	Manninger	曼宁格
	22	Pansera	潘塞拉
DF	2	Zaccardo	扎卡多
	14	Natali	纳塔利
	5	Moretti	莫雷蒂
	23	Sussi	苏西
	6	Zanchi	赞奇
	19	Terzi	特尔兹
	25	Gamberini	甘贝里尼
	29	Consolini	康索利尼
	4	Troise	特罗伊塞
MF	21	Colucci	科鲁齐
	16	Hidetoshi Nakata	中田英寿
	35	Pecchia	佩奇亚
	7	Nervo	内尔沃
	8	Dalla Bona	达拉博纳
	24	C・Amoroso	克里斯蒂亚诺・阿莫鲁索
	31	Meghni	梅格尼
	34	Loviso	洛维索
	18	Guly	古力
	20	Locatelli	卢卡特利
FW	10	Signori	希格诺里
	17	Tare	塔雷
	9	Rossini	罗西尼
	11	Belluci	贝鲁齐

Brescia 布雷西亚

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Castellazzi	卡斯特拉奇
	22	Agliardi	阿格里亚迪
DF	3	Dainelli	代内利
	5	Vidal	维达尔
	20	Castellini	卡斯特利尼
	4	Petruzzi	佩特鲁济
	16	Mareco	马雷科
	2	Stankevicius	斯坦科维修斯
	25	Gona	冈纳
	30	Pisano	皮萨诺
MF	32	Di Biagio	迪比亚吉奥
	7	Brighi	布里吉
	8	Matuzalem	马图扎伦
	21	Colucci	科鲁齐
	6	Mauri	毛里
	17	Guana	古阿纳
	19	Schopp	绍普
	14	Correa	科利亚
	26	Bachini	巴奇尼
FW	29	Caracciolo	卡拉齐洛
	10	R・Baggio	罗伯特・巴乔
	34	Jadid	贾迪迪
	9	Maniero	曼尼埃罗
	11	Del Nero	德尔内罗
	24	Turetta	图雷塔
	35	A・Alberti	安德雷・阿尔贝蒂

Chievo 切沃

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Marchegiani	马切基亚尼
	76	Frezzolini	弗雷泽里尼
	12	Lippi	里皮
DF	10	D'anna	丹纳
	43	Barzagli	巴扎格里
	27	Moro	莫罗
	23	Lanna	兰纳
	14	Sala	萨拉
	18	D'agostino	德・阿戈斯蒂诺
	25	Cesar	塞萨尔
	33	Malago	马拉哥
	80	Bonomi	博[illegible]里
MF	20	Perrotta	佩[illegible]塔
	8	Baronio	[illegible]罗里奥
	5	Luciano	卢西亚诺
	81	Santana	桑塔纳
	4	Morrone	莫洛内
	7	Semioli	塞米奥利
	2	Cariello	卡里[illegible]罗
	26	Zanchetta	赞切塔
FW	24	Cossato	科萨托
	11	Amauri	阿马利
	31	Pellissier	佩利西耶
	3	Sculli	斯库利

Empoli 恩波利

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Bucci	布奇
	12	Mario Cassano	马里奥・卡萨诺
	23	Balli	巴里
DF	3	Cribari	克里巴利
	21	Vargas	瓦加斯
	7	Belleri	贝尔莱利
	2	Cupi	库皮
	5	Pratali	普拉塔里
	25	Lucchini	卢齐尼
	28	Lanzaro	兰扎诺
	36	Vettori	维托里
MF	20	Giampieretti	詹皮耶雷蒂
	13	Grella	格雷拉
	35	Busce	布谢
	77	Vannucchi	范鲁奇
	27	Ficini	菲奇尼
	4	Paolo Zanetti	保罗・萨内蒂
	6	Agostini	阿戈斯蒂尼
	21	Bonetto	博内托
	18	Lodi	罗迪
FW	9	Di Natale	迪・纳塔莱
	22	Rocchi	罗基
	17	Foggia	弗吉亚
	11	Gasparetto	加斯帕雷托
	70	Tavano	塔瓦诺
	81	Cappellini	卡佩利尼
	8	Razak	拉扎克

International FC 国际米兰

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Toldo	托尔多
	12	Fontana	方塔纳
	71	Cordaz	科尔达兹
DF	2	I・Cordoba	伊万・科尔多巴
	23	Materazzi	马特拉齐
	17	F・Cannavaro	法比奥・卡纳瓦罗
	4	J・Zanetti	J・萨内蒂
	26	Pasquale	帕斯夸莱
	15	Adani	阿达尼
	24	Gamarra	加马拉
	13	Helveg	赫尔维格
	77	Coco	科科
	31	Brechet	布雷谢
	34	Nossa	诺萨
MF	6	C・Zanetti	C・萨内蒂
	14	Farinos	法里诺斯
	11	Stankovic	斯坦科维奇
	19	Karagounis	卡拉贡尼斯
	25	Almeyda	阿尔梅达
	5	Emre	艾姆雷
	8	Lamouchi	拉穆奇
	29	Biava	比亚瓦
	38	Fadiga	法迪加
	22	Okan	奥坎
FW	30	Martins	马丁斯
	10	Adriano	阿德里亚诺
	7	Van Der Meyde	范・德・梅德
	18	Kily Gonzalez	基利・冈萨雷斯
	20	Recoba	雷科巴
	32	Vieri	维耶里
	3	Kallon	卡隆
	9	Cruz	克鲁兹

Juventus 尤文图斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Buffon	布冯
	12	Chimenti	奇门蒂
	22	Mirante	米兰特
DF	23	Legrottaglie	莱罗塔列
	4	Montero	蒙特罗
	21	Thuram	图拉姆
	2	Ferrara	费拉拉
	5	Tudor	图多尔
	13	Iuliano	尤里亚诺
	7	Pessotto	佩索托
	15	Birindelli	比林德利
MF	19	Zambrotta	赞布罗塔
	3	Tacchinardi	塔齐纳蒂
	18	Appiah	阿皮亚
	16	Camoranesi	卡莫拉内西
	11	Nedved	内德维德
	8	Conte	孔蒂
	14	Maresca	马雷斯卡
FW	17	Trezeguet	特雷泽盖
	10	Del Piero	德尔・皮耶罗
	9	Miccoli	米科利
	20	Di Vaio	迪・瓦约
	34	Chiumiento	基乌门托
	45	Palladino	帕拉蒂诺

Lazio 拉齐奥

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Peruzzi	佩鲁齐
	33	Sereni	塞雷尼
	15	Casazza	卡萨扎
DF	31	Stam	斯塔姆
	11	Mihajlovic	米哈伊洛维奇
	22	Oddo	奥多
	19	Favalli	法瓦利
	2	Colonnese	科隆内塞
	23	Negro	内格罗
	24	Couto	库托
MF	16	Giannichedda	吉安尼切达
	20	Liverani	利维拉尼
	14	Fiore	费奥雷
	8	Cesar	塞萨尔
	4	Albertini	阿尔贝蒂尼
	6	Dabo	达博
	17	Gottardi	戈塔迪
FW	9	Corradi	克拉迪
	7	C・Lopez	克劳迪奥・洛佩兹
	18	Muzzi	穆齐
	21	S・Inzaghi	西蒙尼・英扎吉
	41	Delgado	德尔加多

Lecce 莱切

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Sicignano	斯西格纳诺
	12	Panico	帕尼科
	23	Poleksic	波莱克西奇
DF	21	Stovini	斯托维尼
	11	Bovo	博沃
	20	Siviglia	希维格利亚
	2	Billy	比利
	13	Silvestri	西尔维斯特里
	29	Kouyo	库约
	4	Mariniello	曼林列罗
	26	Rullo	鲁罗
	81	Abruzzese	安布鲁泽斯
MF	14	Tonetto	多内托
	6	Bolano	博拉诺
	24	Ledesma	莱德斯马
	77	Cassetti	卡塞蒂
	8	Franceschini	弗兰斯奇尼
	10	Giacomazzi	吉亚科马济
	17	Dalmat	达尔马特
	27	Diarra	迪亚拉
FW	7	Bojinov	博伊诺夫
	19	Chevanton	切万顿
	9	Vucinic	武西尼奇
	25	Konan	科南

Modena 摩德纳

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	13	Zancope	赞科佩
	11	Ballotta	巴洛塔
	1	Sentimenti	圣迪门蒂
	32	Altamirano	阿尔塔米拉诺
DF	5	Mayer	马约尔
	29	Cevoli	切沃利
	99	Grandoni	格兰多尼
	3	Balestri	巴莱斯特里
	6	Ungari	恩加利
	23	Pavan	帕万
	27	Pivotto	皮沃托
	10	Domizzi	多米兹
	82	Mensah	门萨
	24	Marco Bernardi	马克·贝纳尔蒂
	2	Vado	瓦多
MF	8	Marasco	马拉斯科
	7	Milanetto	米拉内托
	25	Campedelli	坎佩德利
	4	Ponzo	庞佐
	77	Scoponi	斯科波尼
	14	Allegretti	阿莱格雷蒂
	19	Music	穆西奇
	9	Limbersky	里姆博斯基
FW	20	Vignaroli	维格纳罗里
	18	Makinwa	马金瓦
	15	Kamara	卡马拉
	21	Nicola Amoruso	尼古拉·阿莫鲁索
	22	Marazzina	马拉齐纳

Parma 帕尔马

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Frey	弗雷
	34	Amelia	阿米里亚
	22	Vanin	瓦尼恩
DF	21	Ferrari	费拉里
	14	Castellini	卡斯特里尼
	5	Bonera	博内拉
	19	Potenza	波登扎
	6	Cardone	卡多尼
	28	Paolo Cannavaro	保罗·卡纳瓦罗
	3	Benarrivo	贝纳里沃
	13	Oyola	奥约拉
	16	Stefani	斯特法尼
	2	Girelli	吉雷利
	26	I·Camara	加马拉
MF	8	Barone	巴洛内
	15	Donadel	多纳代尔
	32	Marchionni	马尔奇奥尼
	23	Bresciano	布雷西亚诺
	10	Morfeo	莫菲奥
	4	Seric	塞里奇
	30	Blasi	巴拉西
	20	Rosina	罗西纳
	31	Ruffini	鲁菲尼
	7	Zicu	齐库
FW	11	Gilardino	吉拉迪诺
	18	Carbone	卡波内
	37	Degano	德加诺
	38	Cammarata	卡马拉塔
	25	Gibbs	吉布斯
	27	Sorrentino	索伦蒂诺

Perugia 佩鲁贾

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kalac	卡拉奇
	8	Tardioli	塔迪奥利
	12	Pardini	帕蒂尼
DF	22	Di Loreto	迪·洛雷托
	18	Fresi	弗雷西
	14	Diamoutene	迪亚莫蒂尼
	29	Fabiano	法比亚诺
	6	Ignoffo	伊格诺福
	33	Nastos	纳斯托
	30	Coly	科利
	37	Maietta	马埃塔
	38	Ciarlora	西亚罗拉
	17	Arano	阿拉诺
	35	Benito	贝尼托
	40	Cardinale	卡迪尼尔
MF	11	Codrea	科德雷亚
	5	Obodo	奥博多
	2	Ze Maria	泽·马里亚
	16	Manfredini	曼福雷迪尼
	10	Brienza	布里恩萨
	44	Gatti	加蒂
	20	Fusani	弗萨尼
	7	Do Prado	多·普拉多
	3	Di Francesco	迪·弗朗西斯科
	23	Giandomenico	吉安多米尼科
FW	15	Ravanelli	拉瓦内利
	9	Bothroyd	博斯罗伊德
	27	Hubner	胡布内尔
	19	Gheddafi	卡扎菲
	21	Turchi	图尔西
	24	Zerbini	泽比尼
	26	Zalayeta	萨拉耶塔

Reggina 雷吉纳

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Belardi	贝拉尔迪
	12	Tilaro	蒂拉洛
	23	Coppola	科波拉
DF	14	Franceschini	弗兰切斯奇尼
	21	Torrisi	托里西
	2	Comotto	科莫托
	3	Falsini	法尔西尼
	18	Sottil	索蒂尔
	28	Giacchetta	吉亚切塔
	6	Morabito	莫拉比托
	25	Jiranek	吉拉内克
MF	19	Tedesco	特德斯科
	4	Baiocco	巴约科
	22	Mozart	莫扎特
	35	Cozza	科扎
	5	Paredes	帕雷德斯
	20	Mesto	梅斯托
	10	Nakamura	中村俊辅
FW	17	Di Michele	迪·米凯莱
	8	Bonazzoli	博纳佐利
	7	Stellone	斯泰隆
	9	Dall'acqua	达尔阿夸

Sampdoria 桑普多利亚

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	21	Antonioli	安东尼奥利
	1	Turci	图尔西
	22	Bianchi	比安奇
DF	14	Conte	孔蒂
	19	Falcone	法尔科尼
	77	Zenoni	泽诺尼
	3	Bettarini	贝塔里尼
	23	Diana	迪亚纳
	5	Carrozzieri	卡罗奇耶里
	72	Sacchetti	萨切蒂
	25	Sakic	萨基奇
MF	4	Volpi	沃尔皮
	17	Palombo	帕洛姆波
	27	Doni	多尼
	29	Donati	多纳蒂
	26	Pedone	佩多尼
	18	Zivkovic	济夫科维奇
	82	Antonini	安东尼尼
	97	Valtolina	瓦尔托里纳
FW	9	Bazzani	巴扎尼
	10	Flachi	费拉奇
	7	Cipriani	齐普里亚尼
	8	Colombo	科罗姆波
	13	Yanagisawa	柳泽敦
	24	Flores	弗洛雷斯
	28	Iyock	埃尤克

Siena 锡耶纳

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Rossi	罗西
	14	Fortin	福汀
	83	Farelli	法雷利
DF	15	Roque Junior	罗克·儒尼奥尔
	4	Mignani	米格纳尼
	5	Cirillo	西里洛
	21	Cufre	库弗雷
	8	Argilli	阿吉里
	17	Akassou	阿卡索
	39	Juarez	苏亚雷斯
	3	Loumpoutis	隆保蒂斯
	16	Souza Junior	索萨·儒尼奥尔
MF	23	D'aversa	达贝尔萨
	6	Vergassola	韦尔加索拉
	7	Taddei	塔代
	11	Lazetic	拉泽蒂奇
	30	Cucciari	库西亚利
	22	Ardito	阿尔迪托
	28	Guigou	吉古
	33	Menegazzo	梅内加佐
FW	9	T·A·Flo	T·A·弗洛
	10	Chiesa	基耶萨
	25	Ventola	文托拉

Udinese 乌迪内斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	De Sanctis	德·桑克蒂斯
	67	Bonaiuti	博纳尤蒂
	90	Renard	雷纳德
DF	4	Bertotto	贝托托
	20	Sensini	圣西尼
	2	Kroldrup	克罗尔德鲁普
	19	Dal Bello	达尔·贝罗
	23	Pierini	皮耶里尼
	26	Pieri	皮耶里
MF	13	Pinzi	平济
	8	Pizarro	皮萨罗
	7	Castroman	卡斯特罗曼
	6	Jankulovski	扬克洛夫斯基
	10	Jorgensen	约根森
	22	Alberto	阿尔贝托
	21	Pazienza	帕兹恩扎
	30	Gavilan	加维兰
	31	Rossitto	罗西托
	32	Muntari	蒙塔里
FW	79	Iaquinta	亚昆塔
	11	Dino Fava	迪诺·法瓦
	9	Jancker	扬克尔
	25	Goitom	古伊托

Ado Den Haag 海牙

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	De Vries	德·弗里斯
	12	De Groot	德·格罗特
	24	Roland Jansen	罗纳德·简森
DF	2	Saavedra	沙维达
	3	Saeijs	塞伊斯
	4	Rijaard	里杰尔德
	5	El Akchaoui	艾克查奥
	13	Van As	范·埃斯
	14	Van Boxel	范·博克斯尔
	15	Mansah	文什
	16	Carrilho	卡列奴
	17	Van Heiningen	云希宁根
	25	Kruis	克鲁伊斯
	26	Ros	罗斯
MF	6	Toda	户田和幸
	7	Bodde	费里·博德
	8	Van Der Leegte	范·德·莱格特
	11	Stroeve	史杜芬
	18	Oulida	奥列达
	19	Pronk	普隆克
	27	Huisman	胡伊斯曼
FW	9	Castelen	卡斯特伦
	10	Van Den Gun	范·德·古恩
	20	Leonardo	赖昂纳多
	21	Hofstede	霍夫斯特德
	22	Simons	施蒙斯
	23	Platvoet	普拉特沃特
	28	Knijnenburg	克尼宁博格
	29	Koegler	科格勒尔
	30	Murse	梅瑟

Ajax 阿贾克斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Lobont	洛邦特
	21	Stekelenburg	斯特克伦博格
	31	Boschker	博施克尔
DF	12	Heitinga	海廷加
	4	Escude	埃斯库德
	16	Nigel De Jong	纳吉尔·德·琼
	23	Grygera	格里格拉
	22	Yakubu	雅克布
	2	Trabelsi	特拉贝尔西
	14	Van Damme	范·达梅
	33	Vermaelen	瓦尔马伦
MF	8	Galasek	加拉塞克
	18	Sneijder	斯耐德
	15	Maxwell	斯耐德
	10	Van Der Vaart	范·德·法特
	26	Obodai	奥博代伊
	5	O'brien	奥·布莱恩
	8	Pienaar	皮埃纳尔
FW	19	Sonck	松克
	9	Ibrahimovic	伊布拉西莫维奇
	11	Sikora	西科拉
	29	Mitea	米泰
	7	Soetaers	索泰斯
	27	De Ridder	德·理德尔
	17	Annastasiou	安纳斯塔夏
	30	Culina	库里纳
	37	De Mul	德·穆尔
	39	Babel	巴贝尔

Alkmaar AZ 阿尔克马尔AZ

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Timmer	蒂梅尔
	12	Zwarthoed	兹沃绍德
DF	2	Reini	胡哈·雷尼
	3	Opdam	奥普顿
	4	Kromkamp	高姆坎普
	5	De Cler	蒂姆·德·克莱尔
	13	Wijker	彼得·维克尔
	14	Jose Rodriquez	荷西洛迪古斯
	24	Zoontjes	宗特杰斯
MF	6	Landzaat	兰扎特
	7	Buskermolen	布斯克慕伦
	8	Van Galen	范·格伦
	15	Van der Woude	范·德·沃德
	16	Cruz Vicente	克鲁兹·文森特
	17	Mans	曼斯
	18	Lindenbergh	连顿贝治
	19	Robbemond	罗贝蒙德
	20	Meerdink	梅丁克
FW	9	Elkhattabi	雅马尔·迪比
	10	Perez	肯内斯·佩雷斯
	11	Huysegems	胡伊塞根斯
	21	Canigia	纳西门托·卡尼吉亚
	22	Nelisse	内利塞
	23	Janga	赞加
	25	Wisse	韦斯

De Graafschap 杜廷赫姆

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Wevers	韦沃斯
	12	Klak	克拉克
	24	Besselink	贝斯林克
DF	2	Bakens	巴肯斯
	3	Van Der Kruis	范·德·克鲁斯
	4	Bot	博特
	5	De Graef	德·加尔夫
	13	Karnebeek	卡尔恩比克
	14	Hermans	亨曼斯
	25	Kastoredjo	卡斯特罗乔
MF	6	Kooijman	古尔曼
	7	Loval	罗华诺
	8	B·Beelenkam	B·比兰坎
	9	Van Leerdam	范·利顿
	15	Van Wanrooy	范·万诺尼
	16	Duits	杜迪斯
	17	Ten Brinke	布连基
	18	W·Jansen	W·杰森
	26	Yalcin	雅尔辛
FW	10	Van Beukering	范·布克宁
	11	Valeev	华列夫
	19	Mihci	米兹
	20	Houwing	侯容
	21	Haklander	赫兰德
	22	Ten Heuvel	邓希禾尔
	23	Ars	艾斯
	27	Zikama	泽卡马
	28	Sissing	西斯宁

Fc Den Bosch 丹博斯切

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Mampaey	曼帕伊尔
	12	Van Strien	范・斯查恩
DF	2	Beekmans	比克曼斯
	3	Uneken	恩尼肯
	4	Faerber	法尔贝
	5	Peelen	比尔林
	13	Kuijpers	古尔杰佩斯
	14	J・Burg	J・博格
	15	Meye	美耶
	16	Hensen	汉森
	17	Van Iersel	范・伊瑟尔
	24	Den Eng	邓恩
MF	6	Van den Ouweland	范・登・奥维兰
	7	Schops	史查斯
	8	Biyadat	比耶达
	18	Michels	米切斯
	19	Verhagen	瓦尔哈根
FW	9	Van der Laak	范・德・拉克
	10	Kolk	高克
	11	Stefan Jansen	史提芬・杰森
	20	Powell	鲍威尔
	21	Biekman	比克曼
	22	Catguiu	卡特古乌
	23	Schut	舒赫特

Fc Groningen 格罗林根

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Lambers	拉姆贝斯
	12	Beukenkamp	贝乌肯坎普
DF	2	Vrede	瓦尔德
	3	Kruiswijk	克鲁伊维克
	4	Elshot	埃尔绍特
	5	Van der Linden	范・德・林顿
	13	Schoenmakers	史查恩马克尔斯
	14	Frankel	雷・弗兰克尔
	15	Floren	弗洛伦
MF	6	Hugo	胡戈
	7	Matthijs	保罗・马蒂斯
	8	Van Gessel	范・格塞尔
	9	Krstev	克尔斯特夫
FW	10	Pinas	皮纳斯
	11	Salmon	萨尔蒙
	16	Smit	史密
	17	Landerl	兰度尔
	18	De Witte	德・怀特
	19	Drent	德伦特
	20	Tuhuteru	图胡特鲁

Fc Twente 特温特

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Paauwe	帕奥维
	1	Rouwelaar	鲁维拉
	13	Rahkamaa	拉赫卡马
DF	4	Pothuizen	波舒岑
	22	Van Der Weerden	范・德・卫顿
	12	Heubach	希巴切
	2	Zomer	佐梅尔
	3	Grujic	格鲁吉奇
	14	Allach	阿拿美治
MF	18	Ouedraogo	奥德劳戈
	20	Sibum	希布姆
	17	Niemeyer	尼梅耶尔
	25	Cziommer	兹奥梅尔
	10	Ramzi	拉美斯
	21	Polak	普拿克
	23	De Visscher	德・维斯切
	8	Jochemsen	乔切姆森
	24	Da Costa	达科斯塔
FW	7	Gakhokidze	加科基泽
	9	N'Kufo	尼库佛
	11	Christensen	克里斯滕森
	27	Houwing	侯荣
	28	Kuali	库亚利

Fc Utrecht 乌德勒支

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	12	Ponk	普恩克
	1	Terol	特罗尔
DF	4	Zwaanswijk	兹万斯维克
	17	Schut	阿尔杰・舒特
	2	Lamey	拉美尔
	15	Shew-Atjon	瑟夫・阿特容
	3	Zuidam	苏尔顿
	22	S・Keller	桑德・科勒
	24	Touzani	托扎尼
	19	Van Den Brink	范・德・布尔林
	33	Braafheid	巴拉菲特
	35	Van Steensel	范・史藤瑟尔
MF	14	Broerse	布罗尔塞
	5	Bosschaart	博斯查尔特
	11	Van Den Bergh	范・德・博格
	10	Tanghe	藤格赫
	6	Jean-Paul De Jong	J・P・琼
	7	Chaiat	塞亚特
	32	Kruys	古利斯
	8	Van Mol	范・莫尔
FW	9	Van der Haar	范・德・哈尔
	20	Calabro	卡拉布罗
	18	De Groot	德・古尔特
	31	Leitoe	雷托尔
	34	Alisic	阿利斯奇
	36	Kristjansson	卡利斯杰森

Feyenoord 费耶诺德

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	30	Lodewijks	罗德维克斯
	1	Zoetebier	佐特别尔
	31	Malkowski	马尔科夫斯基
DF	3	Van Den Berg	范・登・博格
	4	Mtiliga	穆蒂利加
	8	Van Wonderen	范・沃德伦
	26	De Noijer	德・诺伊杰
	2	Gyan	格扬
	5	Van Haaren	范・哈伦
	28	Swerts	吉尔・斯维茨
	22	Jean	简
MF	17	Paauwe	帕乌维
	24	宋钟国	宋; そ钟; し国; こ
	23	Ghaly	加利
	14	Shinji Ono	小野伸二
	6	Schreuder	施劳德
	20	J・Acuna	阿库纳
	25	Pardo	帕尔多
	33	Snoyl	斯诺伊尔
FW	16	Smolarek	斯莫拉雷克
	10	Lurling	卢林
	19	Buffel	布菲
	7	Kuyt	库伊特
	32	Van Persie	范・佩希
	9	Lazovic	拉佐维奇
	11	Leonardo	莱昂纳多
	15	Bombarda	博穆巴达

[illegible]

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Babos	巴博斯
	29	Van Zwam	范・沙姆
	24	Coutinho	吉诺・库汀霍
	16	Christianen	克里斯蒂亚宁
DF	8	Collen	科伦
	3	Penders	彭德斯
	2	C・Feher	菲赫尔
	5	Gudelj	古德利
	22	Kerstens	科斯滕斯
	12	Koning	森宁
	4	Schenning	舍岑宁
	20	Barakat	巴拉卡特
MF	6	Peto	比托
	10	Slot	史罗特
	21	Haemhouts	海姆豪茨
	23	Ron Stam	罗尼・斯塔姆
	19	S・Seedorf	斯蒂法诺・西多夫
	17	Risamasu	利沙马什
FW	15	Diba	迪巴
	11	Boukhari	鲍卡里
	7	Engelaar	恩格拉尔
	18	Elmander	艾文达
	14	Boussaboun	鲍萨鲍恩
	9	Vos	沃斯

Nec NijmegenNec 奈梅亨

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Gentenaar	根特纳尔
	25	Van der Sleen	范・德・斯伦
	40	Hoop	霍普
DF	3	Wiegerhof	威斯格霍夫
	2	Wielaert	维莱特
	14	Heije	希杰
	4	Leiwakabessy	莱瓦卡贝希
	5	Ebbinge	埃宾格
	21	Otten	马克・奥滕
	8	Zonneveld	佐尼维尔德
MF	16	Govedarica	戈维达里卡
	6	Schuurman	舒拿文
	18	Simr	希姆尔
	7	Hersi	海尔希
	17	Van Der Doelen	范・德・多伦
	19	Barreto	巴列托
	22	De Haan	德・哈恩
	10	Ax	艾克斯
FW	15	Demouge	达姆治
	23	Niedzielan	尼特斯兰
	9	De Freitas	德・费达斯
	11	Van Rijswijk	范・里斯威克
	20	Tumba	图姆巴
	24	Divarci	迪瓦尔希

Psv Eindhoven 埃因霍恩

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	23	Waterreus	获特里斯
	1	Van Dijk	云迪克
DF	5	Bouma	保马
	29	Hofland	荷夫兰
	30	Bogelund	保基兰
	2	Ooijer	奥查
	20	Colin	高连
	35	Jakobesen	查高比辛
	3	李荣杓	李; り荣; え杓; し
MF	14	Vogel	禾高
	6	Van Bommel	云保美
	25	De Jong	迪锺
	13	Van der Schaaf	云达舒夏夫
	16	Lucius	路西斯
	18	Addo	艾度
	22	Hoogstrate	荷斯达迪
	38	G・Velasco	G・韦拿斯高
	10	Leandro	李安度
FW	11	Robben	洛宾
	8	Hesselink	夏素连基
	9	Kezman	基士文
	21	朴智星	朴; ほ智; ち星; せ
	19	Rommedahl	罗美度
	15	Vonlanthen	禾兰顿
	24	Marquinho	马基连奴
	48	Afellay	阿菲利
	36	R・Silva	R・施华

Rbc RoosendaalRbc 罗森达尔

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Aerts	艾尔特斯
	12	Friebel	弗里贝尔
DF	2	Molenaar	莫伦纳尔
	3	Hesp	海斯普
	4	Lammens	拉蒙斯
	13	Hellemons	海勒蒙斯
	14	Luijten	卢伊滕
	15	Viedma	维特马
	16	Fleur	费勒尔
MF	5	Tininho	廷宁赫
	6	De Graaf	德・格拉夫
	7	A・Oliseh	A・奥利塞赫
	8	Hertog	霍尔托
	17	Razic	拉兹
	18	Castelen	卡斯特伦
FW	9	Ikedia	伊克迪亚
	10	Daelemans	戴莱曼斯
	11	Youssouf	尤瑟夫
	19	Nino	尼诺
	20	O・Thompson	O・汤姆森

Rkc WaalwijkRkc 瓦尔威克

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Sinouh	希诺赫
	12	De Vogt	德・沃格特
	13	Van Der Gouw	范・德・库
DF	2	Olfers	奥尔菲斯
	3	Teixeira	特谢拉
	4	Greene	格茨
	5	Van Hintum	范・辛图姆
	14	Schrier	舒里尔
	15	Peppinck	佩平克
MF	6	Petrovic	佩特罗维奇
	7	Boulahrouz	鲍拉霍洛斯
	8	Van Diemen	范・迭曼
	9	Boutahar	鲍塔哈尔
	16	Aelbrecht	埃尔布雷赫特
	17	Fuchs	弗施
	18	Van der Velden	范・德・瓦登
	19	Molhoek	莫尔霍克
FW	10	Hoogendorp	霍根多普
	11	Cornelisse	科内利塞
	20	Oost	奥斯特
	21	Torma	杜马
	22	Vasconcelos	瓦斯康切诺斯
	23	Zbayri	施巴尔利
	24	Brazil	巴尔吉

Roda Jc 罗达 jc

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kujovic	库约维奇
	23	Aydogan	埃多甘
	30	Roorda	罗达
DF	15	Van Hoogdalem	范・霍达林
	22	Luijpers	卢吉佩斯
	2	Senden	森登
	5	Filipovic	菲利波维奇
	25	Brouwers	布罗乌尔斯
	27	Kalicak	卡理查克
	12	Lachambre	拉查比尔
	24	Fatih	菲迪夫
MF	6	Vandenbroeck	范登布罗克
	8	Vicelich	维塞利克
	14	Van Dessel	范・德塞尔
	17	Van Dijk	范・迪杰克
	16	Collinet	哥林内
	10	Sergio	塞尔吉奥
FW	7	Sonko	松科
	19	Redan	列顿
	11	Kone	孔尼
	29	Baslanti	巴斯尔兰蒂
	9	Cristiano	克里斯蒂亚诺
	28	Elberkani	艾尔伯卡尼

Sc Heerenveen 海伦分

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Vonk	冯克
	24	Waterman	瓦特曼
	23	De Vries	德・弗里斯
DF	3	Hansson	汉森
	5	Seip	塞普
	12	Bakkali	巴卡蒂
	14	Edman	埃德曼
	18	Hooiveld	贺尔维特
	2	Venema	维内马
	15	Hansma	汉斯马
	4	Klompe	克洛姆佩
MF	7	Hestad	夏斯特
	8	Vayrynen	瓦伊里伦
	6	Radomski	拉多姆斯基
	17	Knopper	库洛佩
	29	Verbiest	韦贝斯特
	19	Correia	科雷亚
	11	De Lange	德・兰治
	37	Prager	帕格
	36	Van Eijk	范・艾克
FW	10	Selakovic	塞拉科维奇
	35	Sibon	希邦
	22	Haarala	哈尔拉勒
	34	Rigters	里克特斯
	20	Samaras	萨马拉斯
	21	Hakansson	哈肯森

Vitesse Arnhem 维迪斯阿纳姆

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Jevric	杰弗里奇
	22	Van Fessem	范・费森
DF	14	M・Jansen	M・杰森
	4	Knol	科诺尔
	2	Cornelisse	克内利塞
	5	Frankel	弗兰克尔
	3	Konterman	孔特曼
	15	Dingsdag	丁斯达格
	20	Ilic	艾历克
MF	6	Rankovic	兰科维奇
	7	Hofstede	霍夫斯特德
	8	T・Janssen	T・杰森
	16	Bochem	博切姆
	18	Schaars	萨尔斯
	21	Fafiani	法菲亚尼
FW	10	Amoah	阿莫阿
	11	Rink	林克
	25	Rojer	罗杰尔
	9	Mbamba	姆班巴
	17	Zongo	宗戈
	19	Van Vossen	范・沃森
	23	Sone	索内

Willem II 威廉二世

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	De Vlieger	德・韦尔格
	12	Zois	佐伊斯
DF	2	Mathijsen	马蒂伊森
	3	Van Nieuwstadt	范・尼乌斯塔茨
	4	Wau	乌奥
	5	Van Mosselveld	范・莫塞尔维尔德
	6	Jaliens	杰里恩斯
	13	Van de Meerakker	范・德・梅拉克尔
	14	Spinosa	史平诺扎
MF	7	Mathijssen	马蒂伊森
	8	Caluwe	卡卢维
	10	Hadouir	哈杜伊拉
	15	Victoria	维多利亚
	16	Mariana	马里亚纳
	17	Van Dam	范・顿
	18	Delanoy	德兰诺
	19	Sektioui	塞克蒂奥伊
	20	Van Der Struijk	范・德・史杜克
FW	9	Denneboom	丹尼邦
	11	Shoukov	绍科夫
	21	De Kruyk	德・库尔克
	22	Van Den Eede	范・登・埃德
	23	J・Quinn	J・奎因

Arsenal FC 阿森纳

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Lehmann	莱赫曼
	13	Taylor	泰勒
	33	Stack	斯塔克
DF	28	Toure	托雷
	23	Sol Campbell	索尔・坎贝尔
	3	Ashley Cole	阿什利・科尔
	5	Keown	基翁
	18	Cygan	西甘
	20	Senderos	森德罗斯
	22	Clichy	克里西
	51	Simek	西梅克
	56	Skulason	斯库拉森
MF	12	Lauren	劳伦
	19	Gilberto Silva	吉尔伯托・席尔瓦
	4	Vieira	维埃拉
	8	Ljungberg	永贝里
	7	Pires	皮雷斯
	15	Parlour	帕洛尔
	17	Edu	艾杜
	52	Spicer	斯皮塞尔
	57	Cesc	塞斯克
FW	10	Bergkamp	博格坎普
	14	Henry	亨利
	9	Reyes	雷耶斯
	11	Wiltord	维尔托德
	25	Kanu	卡努
	30	Aliadiere	阿里亚德雷
	37	Bentley	本特利
	32	Papadopulos	帕帕多普洛斯
	54	Abeyie	阿贝耶

Aston Villa 阿斯顿维拉

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Sorensen	索伦森
	13	Postma	波斯特马
DF	4	Mellberg	梅尔博格
	27	Ronny Johnsen	鲁尼・简森
	2	Delaney	德兰尼
	3	Jlloyd SAMUEL	J・萨默艾尔
	6	Barry	巴里
	24	Ridgewell	里德格维尔
	15	De La Cruz	德・拉・克鲁兹
MF	7	Hendrie	亨德里
	12	Hitzlsperger	希斯贝尔格
	11	Solano	索拉诺
	8	McCann	麦卡恩
	21	Steven Davis	斯蒂文・戴维斯
	17	Whittingham	维丁汉姆
	30	Cooke	库克
	22	Kachloul	卡邱洛尔
FW	10	Vassell	瓦塞尔
	18	Angel	安赫尔
	9	Dublin	达布林
	14	Allback	阿尔巴克
	16	Crouch	克洛奇
	23	Stefan Moore	斯特凡・摩尔
	31	Luke Moore	卢克・摩尔

Birmingham 伯明翰

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	15	Maik Taylor	梅克・泰勒
	1	Ian Bennet	伊安・本内特
	13	Colin Doyle	科林・多伊莱
DF	4	Cunningham	库宁汉
	25	Matthew Upson	马修・厄普森
	26	Tebily	特比利
	23	Clapham	克拉芬姆
	36	Martin Taylor	马丁・泰勒
	5	Purse	普瑟
	30	Sadler	萨德尔
	3	Grainger	格雷格
MF	8	Savage	萨维奇
	10	Hughes	休吉斯
	22	Damien Johnson	达米恩・约翰逊
	11	Lazaridis	拉扎里迪斯
	6	Aliou Cisse	阿利乌・西塞
	24	Darren Carter	达伦・卡特
	32	Clemence	克莱门斯
	34	Kilkenny	吉尔肯尼
	16	David Dunn	大卫・邓恩
	28	Motteram	摩特拉姆
FW	19	Clinton Morrison	克林顿・莫里森
	9	Forssell	福塞尔
	14	Stern John	斯特恩・约翰
	27	Barrowman	巴罗曼

Blackburn Rovers 布莱克本

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Friedel	弗里德尔
	31	Enckelmann	恩克尔曼
	28	Yelldell	耶尔特尔
DF	15	Todd	托德
	11	Babbel	巴贝尔
	2	Neill	尼尔
	33	Michael Gray	迈克尔・格雷
	5	Lorenzo Amoruso	洛伦佐・阿莫鲁索
	6	Short	肖特
	14	Johansson	约翰森
	3	Gresko	格雷斯科
	29	Mceveley	迈克弗雷
MF	8	Kerimoglu	克里莫格鲁
	7	Flitcroft	弗利克罗夫特
	23	Emerton	埃默顿
	26	Jonathan Douglas	乔纳森・道格拉斯
	24	Barry Ferguson	巴里・弗格森
	25	Andresen	安德雷森
	12	Reid	雷德
	20	David Thompson	大卫・汤普森
	22	Donnelly	唐纳利
FW	9	Andy Cole	安迪・科尔
	17	Gallagher	加拉赫
	10	Matthew Jansen	马修・延森
	19	Yorke	约克
	18	Stead	斯迪德

Bolton 博尔顿

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	22	Jaaskelainen	雅斯科莱宁
	1	Poole	普尔
	35	Ricketts	里克兹
DF	26	Thome	托姆
	5	N'Gotty	恩戈蒂
	18	Hunt	亨特
	3	Charlton	查尔顿
	17	Laville	拉维勒
	31	Platt	普拉特
	42	Howey	豪伊
	2	Anthony Barness	巴恩斯
	19	Otsemobor	奥特斯莫博
	33	Talbot	塔尔波特
MF	16	Ivan Campo	伊万・坎波
	7	Giannakopoulos	吉安纳科波洛斯
	6	Djorkaeff	德约卡夫
	8	Frandsen	弗兰德森
	10	Okocha	奥克查
	4	Nolan	诺兰
	11	Gardner	加德纳
	15	Ibrahim Ba	伊布拉辛・巴
	36	Sharkes	沙克斯
FW	14	Kevin Davies	凯文・戴维斯
	9	Pedersen	佩特森
	25	Moreno	莫雷诺
	37	Pezzarossi	佩扎罗西
	32	Ricardo Vaz Te	里卡多・瓦兹・特

Charlton 查尔顿

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Dean Kiely	迪恩・基利
	25	Royce	罗伊斯
	34	Leite	雷特
DF	5	Fish	费什
	36	Perry	佩里
	2	Kishishev	基希舍夫
	12	Hreidarsson	赫雷达尔森
	5	Rufus	鲁弗斯
	15	Rowett	罗维特
	24	Jonathan Fortune	乔纳森・福琼
	3	Powell	鲍威尔
	19	Luke Young	卢克・扬
	23	Michael Turner	迈克尔・特纳
	28	Sankofa	桑科法
MF	8	Holland	霍兰
	10	Claus Jensen	克劳斯・简森
	4	Graham Stuart	格拉汉姆・斯图尔特
	18	Konchesky	孔切斯基
	33	Hughes	休吉斯
	30	Stacy Long	斯塔西・朗
	26	Deane	迪内
FW	35	Carlton Cole	查尔顿・科尔
	17	Bartlett	巴特莱特
	14	Thomas	托马斯
	9	Euell	尤尔
	11	Di Canio	迪・卡尼奥
	16	Lisbie	利斯比
	21	Johansson	约翰森
	32	Tucker	塔克
	37	Varney	瓦内里

Chelsea 切尔西

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	23	Cudicini	库迪奇尼
	34	Sullivan	沙利文
	31	Ambrosio	安布罗西奥
	35	Macho	马乔
	33	Makalamby	马卡兰贝
DF	13	Gallas	加拉
	26	John Terry	特里
	15	Melchiot	梅尔奇奥特
	18	Bridge	布里吉
	6	Desailly	德塞利
	29	Huth	胡斯
	3	Babayaro	巴巴亚罗
	2	Glen Johnson	格伦・约翰逊
	36	Winston Bogarde	博加德
MF	4	Makelele	马克莱莱
	8	Lampard	兰帕德
	19	Parker	帕克
	14	Geremi	格雷米
	20	Veron	贝隆
	10	Joe Cole	乔・科尔
	17	Petit	佩蒂特
	27	Nicolas	尼古拉斯
	12	Stanic	斯坦尼奇
	28	Filipe Olivera	菲利普・奥利维拉
FW	11	Duff	达夫
	30	Gronkjaer	格伦夏尔
	21	Crespo	克雷斯波
	7	Mutu	穆图
	9	Hasselbaink	哈塞尔巴因克
	22	Gudjonsen	古德约翰森

Everton 埃弗顿

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	Martin	马丁
	1	Wright	理查德・赖特
	13	Simonsen	西蒙森
DF	4	Stubbs	斯塔布斯
	6	Unsworth	昂斯沃什
	28	Hibbert	希伯特
	15	Naysmith	纳史密斯
	2	Watson	沃特森
	5	Weir	威尔
	20	Yobo	约布
	3	Pistone	皮斯托内
MF	28	Carsley	卡斯利
	16	Gravesen	格拉维森
	14	Kilbane	基尔巴尼
	12	Li Tie	李铁
	21	Nyarko	尼亚科
	17	Gemmill	格米尔
	22	Lindertoth	林德罗特
	36	Moogan	莫干
	39	Schumacher	舒马赫
FW	8	Radzinski	拉津斯基
	18	Rooney	鲁尼
	9	Kevin Campbell	凯文・凯贝尔
	10	Duncan Fergunson	邓肯・弗格森
	11	Jeffers	杰弗斯
	24	McFadden	麦克法登
	23	Pascucci	帕斯库奇

Fulham 富勒姆

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Van Der Sar	范德萨
	12	Crossley	克罗斯利
	13	Flitney	弗利特尼
	21	Beasant	比桑特
DF	16	Knight	奈特
	35	Pearce	皮尔斯
	2	Volz	沃尔兹
	34	Bocanegra	博卡尼格拉
	17	Djetou	杰图
	24	Goma	戈马
	18	Bonnissel	博尼塞尔
	30	Green	格林
	28	Rehman	雷赫曼
	22	Leacock	里柯克
MF	5	Legwinski	莱格文斯基
	23	Sean Davis	西恩・戴维斯
	10	Lee Clark	李・克拉克
	14	Malbranque	马尔布兰克
	7	Pembridge	彭布里奇
	6	Inamoto	稻本润一
	25	Buari	布阿里
	26	Petta	佩塔
	32	T・Davis	T・戴维斯
	29	Doherty	多赫蒂
	27	Stolcers	斯托尔塞斯
	31	Pratley	普拉特利
FW	11	Boa Morte	博阿・莫特
	8	McBride	麦克布莱德
	36	Collins John	科林斯・约翰
	9	sava	萨瓦
	15	Hayles	海雷斯
	33	Noble	诺布尔

Leeds United 利兹联

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Robinson	罗宾森
	40	Carson	卡森
DF	21	Matteo	马特奥
	22	Duberry	杜柏里
	2	Kelly	凯里
	5	Radebe	拉德贝
	6	Camara	卡马拉
	36	Kilgallon	基尔加隆
	3	Harte	哈特
	29	Domi	多米
	15	Caldwell	卡尔德维尔
	34	Richardson	理查德森
MF	24	Olembe	奥莱姆贝
	19	Bakke	巴克
	20	Seth Johnson	塞斯・约翰森
	11	Pennant	彭南特
	38	Milner	米尔纳
	23	Batty	巴蒂
	7	Barmby	巴姆比
	14	Mcphail	麦克菲尔
	16	Wilcox	威尔考克斯
	27	Woods	伍兹
	28	Mcmaster	麦克马斯特
	25	Lennon	莱农
FW	17	Alan Smith	阿兰・史密斯
	9	Viduka	维杜卡
	10	Sakho	萨科
	39	Simon Johnson	西蒙・约翰森

Leicester City 莱切斯特城

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Walker	沃克尔
	16	Coyne	科内
	19	Paul Murphy	保罗・墨菲
DF	44	Dabizas	达比扎斯
	3	Sinclair	辛克莱尔
	21	Scimeca	塞兹梅卡
	33	Thatcher	撒切尔
	25	Heath	海斯
	14	Davidson	戴维森
	28	Canero	卡内罗
	34	Priet	皮列特
MF	6	Izzet	伊泽特
	13	Freund	弗罗恩德
	7	Gillespie	吉列斯皮
	11	Stewart	斯图尔特
	5	Hignett	西格内特
	32	Mckinlay	麦克金雷
	8	Nalis	纳里斯
	27	Guppy	古皮
	17	Jones	琼斯
	29	Williamson	威廉姆森
FW	22	Dickov	迪科夫
	9	Les Ferdinand	莱斯・费迪南德
	20	Benjamin	本杰明
	10	Scowcroft	斯考克罗夫特
	24	Lee Morris	李・莫里斯
	38	Bent	本特
	12	Brooker	布鲁克
	23	Tommy Wright	托米・奈特

Liverpool 利物浦

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	22	Kirkland	科克兰德
	1	Dudek	杜德克
	29	Luzi	鲁兹
DF	2	Henchoz	亨克兹
	4	Hyypia	海皮亚
	3	Finnan	芬南
	23	Carragher	卡拉格
	25	Biscan	比斯坎
	18	Riise	里瑟
	21	Traore	特劳雷
	30	Medjani	梅贾尼
MF	16	Hamann	哈曼
	17	Steven Gerrard	斯蒂芬・杰拉德
	13	Danny Murphy	丹尼・墨菲
	15	Diao	迪奥
	11	Smicer	斯米切尔
	20	Tallec	塔雷切
	28	Cheyrou	谢鲁
	31	Welsh	威尔什
	34	Potter	波特
	26	Partridge	帕特里吉
FW	7	Kewell	科威尔
	10	Owen	欧文
	8	Heskey	赫斯基
	5	Baros	巴罗斯
	9	Diouf	迪乌夫
	24	Pongolle	庞格勒

Manchester City 曼城

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	James	詹姆斯
	25	Arason	阿兰森
	32	Stuhr—Ellegaard	埃尔加德
	12	Weaver	韦弗
DF	22	Dunne	邓恩
	5	Distin	迪斯汀
	17	孙继海	孙：そ继：く海：か
	18	Tarnat	塔纳特
	3	Van Buyten	范比滕
	4	Wiekens	威尔肯斯
	43	P・McCarthy	帕特里克・麦卡锡
	27	Bischoff	比绍夫
MF	26	Bosvelt	博斯维尔特
	24	Barton	巴顿
	29	Wright—Phillips	赖特・菲利浦斯
	28	T・Sinclair	辛克莱尔
	30	Negouai	内古阿伊
	6	Reyna	雷纳
	19	Tiatto	迪亚托
	20	Mcmanaman	麦克马纳曼
	10	Sibierski	西比尔斯基
FW	39	Anelka	阿内尔卡
	8	Fowler	福勒
	11	Macken	麦肯
	9	Wanchope	万乔普

Manchester United 曼联

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	14	Howard	霍华德
	13	Carroll	卡罗尔
DF	6	W・Brown	韦斯・布朗
	27	Silvestre	希尔维斯特
	2	G・Neville	加里・内维尔
	22	O'Shea	奥谢
	5	R・Ferdinand	里奥・费迪南德
	3	P・Neville	菲利浦・内维尔
	40	Spector	斯派克托尔
MF	16	Roy・Keane	罗・基恩
	18	Scholes	斯科尔斯
	24	Fletcher	弗莱切
	15	Kleberson	克莱伯森
	19	Djemba	杰姆巴
	8	Butt	布特
	23	Richardson	里查德森
	25	Fortune	福琼
	31	D・Jones	戴维・琼斯
	26	Pugh	佩什
	33	Eagles	伊格尔斯
FW	11	Giggs	吉格斯
	10	Van Nistelrooy	范尼斯特鲁依
	9	Saha	萨哈
	7	C・Ronaldo	克里斯蒂亚诺・罗纳尔多
	12	Bellion	贝里昂
	20	Solskjaer	索尔斯克亚
	21	Forlan	弗尔兰

Middlesbrough 米德尔斯堡

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Schwarzer	施瓦泽尔
	23	Nash	纳什
	26	Russell	拉塞尔
	35	B・Jones	布拉德利・琼斯
DF	4	Ehiogu	埃希奥古
	6	Southgate	索斯盖特
	15	Mills	米尔斯
	3	Queudrue	克特格鲁
	5	Riggott	里格特
	27	A・Davies	安德鲁・戴维斯
	28	Cooper	库珀
MF	7	Boateng	博阿滕
	20	Doriva	杜利瓦
	14	Mendieta	门迭塔吉克
	24	Zenden	岑登
	10	Juninho Paulista	儒尼尼奥・保莱斯塔
	29	Ricardinho	里卡迪尼奥
	19	Downing	唐宁
	21	Parnaby	帕纳比
	12	Greening	格里宁
FW	16	Job	约布
	32	Johnston	约翰斯顿
	9	Maccarone	马卡罗内
	11	Christie	克里斯蒂
	17	M・Ricketts	麦克尔・里格斯
	8	Nemeth	内梅斯

Newcastle United 纽卡斯尔

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Given	吉文
	12	S・Harper	史蒂夫・哈珀
DF	27	Woodgate	伍德盖特
	12	Bramble	巴贝尔
	18	Hughes	休斯
	35	Bernard	巴纳德
	5	O'Brien	奥布莱恩
	2	Griffin	格里芬
	3	Elliott	埃里奥特
MF	7	Jenas	杰纳斯
	11	Speed	斯必德
	8	Dyer	戴尔
	32	Robert	罗伯特
	22	Mcclen	麦克伦
	29	Bowyer	鲍耶
	17	Ambrose	安布罗斯
	45	Viana	维亚纳
FW	10	Bellamy	贝拉米
	9	Shearer	希勒
	23	Ameobi	阿梅奥比
	28	Chopra	乔布拉
	14	Bridges	布里吉斯

Portsmouth 朴茨茅斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Hislop	希斯洛普
	25	Wapenaar	万佩纳尔
DF	2	Primus	普里姆斯
	6	De Zeeuw	德・祖维
	34	Pasanen	帕萨南
	3	D・Stefanovic	德扬・斯蒂凡诺维奇
	5	Foxe	福克斯
	33	Curtis	库提斯
	28	Schemmel	舍梅尔
MF	11	Quashie	斯黑
	15	M・Faye	穆斯塔法・费耶
	19	Stone	斯通
	23	Berger	博格
	8	Sherwood	舍尔伍德
	30	Smertin	斯梅尔京
	26	G・O'Neil	加里・奥尼尔
	7	Harper	哈珀
	14	Taylor	泰勒
	39	Berkovic	贝尔科维奇
	22	Hughes	胡斯
FW	10	Sheringham	谢林汉姆
	37	Mornar	摩尔纳
	17	Pericard	佩里卡德
	32	Lua—Lua	卢阿・卢阿
	20	Yakubu	雅库布
	9	Todorov	托杜罗夫

South Ampton 南安普顿

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	14	Niemi	涅米
	13	P・Smith	保罗・史密斯
	28	Blayney	布雷尼
DF	5	Lundekvam	伦德克万
	11	M・Svensson	麦克尔・斯文森
	2	Dodd	多德
	3	Le Saux	勒索克斯
	15	Hall	霍尔
	19	Higginbotham	希金博瑟姆
	22	Kenton	肯顿
	6	Crainey	格雷尼
	37	Benali	贝纳里
MF	12	A・Svensson	安德雷斯・斯文森
	18	Delap	德拉普
	33	Telfer	特尔弗
	8	Oakley	奥克雷
	20	Prutton	普鲁顿
	29	Fernandes	费尔南德斯
	30	Griffit	格里菲特
	31	Folly	佛里
FW	17	Pahars	帕哈斯
	7	K・Phillips	凯文・菲利普斯
	9	Beattie	比蒂
	36	Ormerod	奥梅诺德
	10	McCann	麦卡恩
	23	Ela Eyne	埃拉・埃尼

Tottenham Hotspur 托特纳姆热刺

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	13	Keller	凯勒
	33	Hirschfeld	希斯菲特
	24	Burch	布切尔
DF	20	Gardner	加德纳
	36	Richards	里查德斯
	2	Carr	卡尔
	26	King	金
	12	Doherty	杜赫迪
	21	Mabizela	马比泽拉
	5	Bunjevcevic	布涅夫切维奇
	23	Ziege	齐格
MF	3	Taricco	塔里科
	32	J・Jackson	强尼・杰克逊
	29	Davies	戴维斯
	7	Anderton	安德顿
	6	M・Brown	麦克尔・布朗
	15	Redknapp	雷德克纳普
	14	Poyet	波耶特
	11	Dalmat	达尔马
	27	Ricketts	里格斯
FW	10	Roobie・Keane	罗比・基恩
	9	Kanoute	卡努特
	8	Postiga	波斯蒂加
	18	Defoe	迪福

Wolverhampton 狼

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Oakes	奥科斯
	21	P・Jones	保罗・琼斯
	13	Murray	穆雷
DF	12	Craddock	卡拉杜克
	6	Butler	巴特勒
	2	Irwin	埃尔文
	3	Naylor	内勒
	23	Clyde	克莱德
	25	Okoronkwo	奥科洛克沃
	22	Luzhny	卢兹尼
	5	Lescott	莱斯科特
MF	8	Ince	因斯
	4	Rae	华瑞
	11	Kennedy	肯尼迪
	26	J・Gudjonsson	约翰・古德约翰逊
	10	Cameron	卡梅伦
	7	Newton	纽顿
	14	Silas	西拉斯
	29	Sturridge	斯图里奇
FW	17	H・Camara	亨利・卡马拉
	16	K・Miller	肯尼・米勒
	20	Ganea	加内亚
	27	Cort	科特
	18	Ndah	恩达赫
	9	N・Blake	纳汉・布雷克
	19	Iversen	埃弗森

Albacete 阿尔巴塞特

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Almunia	阿尔穆尼亚
	13	C・Roa	罗阿
	30	N・Aural	奥拉尔
	25	Moso	莫索
DF	22	I・Pablo	巴勃罗
	3	Crespi	克莱斯皮
	2	Montiel	蒙蒂尔
	19	Pena	佩纳
	15	Unai	乌奈
	9	F・Navarro	费尔南多・纳瓦罗
	12	Siviero	西维耶罗
	5	H・Pedro	赫尔南德斯・佩德罗
MF	4	Viaud	维奥德
	7	P・Romero	帕里・罗梅罗
	10	Diaz	迪亚兹
	23	Delporte	达博特
	16	D・Sanchez	戴维・桑切斯
	18	Robles	罗布斯
	8	Lawal	拉瓦尔
	26	P・Garcia	巴勃罗・加西亚
	27	M・Redondo	马丁内斯・雷东多
	28	D・Alvarez	戴维・阿尔瓦雷斯
	17	Munteanu	蒙特亚努
	6	V・Simeon	文森特・西美昂
FW	20	Pacheco	帕契科
	14	Aranda	阿兰达
	11	P・da Costa	佩雷拉・达科斯塔
	21	Mikel	米凯尔
	24	Basti	巴斯弟
	31	P・Santana	佩德罗・桑塔纳

Athletic Bilbao 毕尔巴鄂

GK	13	Aranzubia	阿兰苏比亚
	1	Lafuente	拉芬特
DF	14	Prieto	皮埃托
	4	Karanka	卡兰卡
	12	Lacruz	拉克鲁兹
	19	Del Horno	德・赫尔诺
	6	O・Vales	瓦莱斯
	2	Murillo	穆里略
	3	Larrazabal	拉拉萨瓦尔
	24	Caneda	卡内达
MF	23	Tiko	蒂科
	18	Gurpegi	古尔佩吉
	15	Iraola	亚拉奥拉
	10	Y・Navarro	耶斯蒂・纳瓦罗
	5	G・Felipe	库伦德斯・菲利佩
	16	Lesaka	莱萨卡
	11	J・Gonzalez	哈维尔・冈萨雷斯
	8	Guerrero	葛瑞罗
	21	Jonan	霍南
FW	17	Etxeberria	埃切贝里亚
	20	Urzaiz	乌尔塞斯
	9	Ezquerro	埃兹奎罗
	22	Arriaga	阿里亚加

Atletico Madrid 马德里竞技

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	S·Almeida	塞尔吉奥·阿尔梅达
	13	Burgos	博格斯
	31	Juanma	胡安马
DF	16	Lequi	莱基
	19	G·Burgos	加尔沃·博格斯
	12	Esclusa	埃斯库拉
	5	G·Calvo	加西亚·卡尔沃
	6S	Santi	桑蒂
	15	Aguilera	阿吉莱拉
	2	Contra	孔特拉
MF	14	D·Simeone	迭戈·西蒙尼
	3	De Los Santos	德·洛斯·桑托斯
	24	N·Ramirez	诺沃·拉米莱斯
	17	Nano	纳诺
	18	Ibagaza	伊巴加萨
	8	Musampa	穆萨潘
	27	Ortiz	奥蒂兹
	10	Avellaneda	阿贝拉内达
	11	R·Olivera	鲁本·奥利维拉
	20	Paunovic	保诺维奇
	29	Gabi	加比
FW	9	F·Torres	费尔南多·托雷斯
	21	Nikolaidis	尼科拉迪斯
	23	Fabri	法布里
	28	Toche	托切
	30	Arizmendi	阿里斯门迪

Barcelona 巴塞罗那

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	Valdes	瓦尔德斯
	28	Jorquera	霍尔克拉
	1	Rustu	鲁斯图
DF	4	Marquez	马奎斯
	5	Puyol	普约尔
	2	Reiziger	雷齐格
	12	van Bronckhorst	范布隆克霍斯特
	32	Oleguer	奥莱格尔
	27	O·Lopez	奥斯卡·洛佩斯
	16	Abrante	阿布兰特
	33	Rodri	罗德瑞
MF	8	Cocu	科库
	6	Xavi	哈维
	3	Davids	戴维斯
	10	Ronaldinho	罗纳尔迪尼奥
	14	Gerard Lopez	杰拉德·洛佩斯
	23	Motta	莫塔
	24	Iniesta	伊涅斯塔
	21	L·Enrique	路易斯·恩里克
	18	Gabri	加布里
	26	R·Ros	拉蒙·罗斯
FW	22	L·Garcia	路易斯·加西亚
	7	Saviola	萨维奥拉
	20	Quaresma	夸雷斯马
	11	Overmars	奥维马斯
	36	S·Garcia	塞尔吉·加西亚
	9	Kluivert	克鲁伊维特
	37	Santamaria	桑塔马利亚

Celta 塞尔塔

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Cavallero	卡巴列罗
	13	M·Pinto	曼纽埃尔·平托
	26	J·Juan	何塞·胡安
DF	4	Caceres	卡塞雷斯
	6	Berizzo	贝里佐
	2	Damas	达马斯
	14	J·Garcia	胡安·加西亚
	23	F·Gonzalez	费尔南多·冈萨雷斯
	15	Contreras	孔特雷拉斯
	17	A·Mendez	埃瑞尔·门德兹
	27	Rodriguez	罗德里格兹
	29	Jonathan	乔纳翰
	3	Bouzon	博乌松
	35	I·Delgado	伊斯维尔·德尔加多
	3	Silvinho	西尔维尼奥
	8	Ruano	鲁亚诺
MF	22	Luccin	卢辛
	16	Ignacio	伊格纳西奥
	19	Edu	埃杜
	11	L·Pablo	洛佩斯·巴勃罗
	10	Mostovoi	莫斯托沃伊
	28	Oubina	欧比纳
	5	Giovanella	吉奥瓦内拉
	7	R·Nunes	罗德里格斯·努涅斯
	20	Jesuli	赫苏利
	21	J·Lopez	若热·洛佩斯
	25	Ilic	伊利克
FW	9	Milosevic	米洛舍维奇
	18	Pinilla	皮尼利亚
	30	N·Franco	纳卓·弗兰克

Deportivo La Coruna 拉科鲁尼亚

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Molina	莫里纳
	13	Munua	穆努阿
	25	Songo'o	松戈奥
DF	14	Andrade	安德拉德
	4	Naybet	奈贝特
	12	Scaloni	斯卡洛尼
	15	Capdevila	卡普德维拉
	5	C·Martin	塞萨尔·马丁
	20	P·Amo	阿莫
	2	P·Garcia	巴勃罗·加西亚
	3	E·Romero	恩里克·罗梅罗
	24	Hector	埃克托
MF	8	S·Gonzalez	塞尔吉奥·冈萨雷斯
	6	M·Silva	毛罗·席尔瓦
	18	Victor	维克托
	21	Valeron	贝莱隆
	23	Duscher	杜舍尔
	11	Amavisca	阿马维斯卡
	10	Fran	弗兰
	16	Djalminha	德贾明哈
FW	19	Luque	卢克
	7	Pandiani	潘迪亚尼
	9	Tristan	特里斯坦
	17	Munitis	穆尼蒂斯
	22	I·Perez	伊万·佩雷斯

Espanyol 西班牙人

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	13	Lemmens	莱门斯
	1	Jimenez	吉门内斯
	26	Iraizoz	伊莱佐兹
DF	4	Lopo	罗伯
	24	Pochettino	波切蒂诺
	17	Domoraud	多莫劳
	3	G·David	加西亚·戴维
	32	J·Gonzalez	杰奎·冈萨雷斯
	2	Wome	沃姆
	12	Torricelli	托里切利
	19	Vignal	维格纳尔
	5	Soldevilla	索尔德维拉
	31	C·Garcia	卡洛斯·加西亚
	27	Bertran	贝尔特兰
	29	Ceballos	塞巴洛斯
MF	8	A·Morales	安吉尔·莫雷斯
	15	Fredson	弗雷德森
	10	R·Maxi	罗德里格斯·麦西
	25	Hadji	哈吉
	9	De La Pena	德拉佩纳
	22	S·Alex	桑切斯·阿莱克斯
	7	Velamazan	贝拉马桑
	21	Tayfun	塔伊丰
	30	Escudero	埃斯库德罗
	14	J·Cruyff	克鲁伊夫
FW	23	Tamudo	塔穆多
	16	Raducanu	拉杜卡努
	18	Bobson	博森
	6	G·Oscar	加西亚·奥斯卡
	33	Corominas	考罗米拿斯
	34	L·Loro	路易斯米·劳罗

Malaga 马拉加

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	F·Arnau	弗朗西斯科·阿尔诺
	13	J·Calatayud	胡安·卡拉塔约德
DF	4	C·Manuel	卡洛斯·曼纽埃尔
	19	F·Sanz	费尔南多·桑斯
	3	Josemi	何塞米
	12	Valcarce	巴尔卡塞
	5	Juanito	华尼托
	2	R·Rojas	罗伯特·罗杰斯
	23	Zabala	萨瓦拉
MF	21	M·Angel	米格尔·安赫尔
	14	M·Romero	马塞洛·罗梅罗
	15	A·Sanchez	安东尼奥·桑切斯
	20	Barbosa	巴博萨
	11	Insua	因苏亚
	18	Leko	莱科
	16	J·Luque	胡安·卢克
	8	F·Ruano	弗朗西斯科·鲁阿诺
	7	G·Garcia	加拉多·加西亚
	22	J·odriguez	胡安·罗德里格斯
FW	17	Salva	萨尔瓦
	9	D·Alonso	迭戈·阿隆索
	10	P·Carvalho	帕特里西奥·卡瓦略
	24	Canabal	卡纳巴尔

Mallorca 马洛卡

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	L·Franco	莱昂纳多·弗朗科
	13	Gomila	戈米拉
DF	5	Nino	尼诺
	20	Nadal	纳达尔
	8	Cortes	科特斯
	16	F·Serrano	费尔南德兹·塞拉诺
	6	Lussenhoff	卢森霍夫
	33	Ramis	拉米斯
	12	Moya	莫亚
	14	Olaizola	奥莱索拉
	29	Lozano	洛扎诺
MF	7	Colsa	科尔萨
	3	Nagore	纳古雷
	2	Campano	坎帕诺
	10	C·Nene	卡瓦略·内内
	4	Ariel	阿里埃勒
	18	Senna	塞纳
	24	F·George	菲尼迪·乔治
	28	T·Gonzalez	托尼·冈萨雷斯
	21	V·Fernandez	文森特·费尔南德斯
	30	M·Rodriguez	马丁·罗德里格斯
FW	9	Eto'o	埃托奥
	23	Delibasic	德里巴斯克
	17	Bruggink	布鲁金克
	19	P·Lopez	佩雷拉·洛佩斯
	22	F·Correa	费尔南多·科利亚
	27	Enric Pi	恩里克·佩

Osasuna 奥萨苏纳

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Sanzol	桑索尔
	13	E·Vallejo	埃利亚·瓦莱约
	26	Pascual	帕斯库尔
DF	7	Cruchaga	克鲁查加
	14	Urtasun	乌塔逊
	2	Izquierdo	伊兹奎尔多
	3	G·Lopez	葛瑞罗·洛佩斯
	4	M·Azcona	马特奥·阿兹科拉
	12	Cuellar	库拉尔
	23	G·Garcia	戈卡·加西亚
MF	10	Punal	普纳尔
	16	P·Garcia	巴勃罗·加西亚
	21	L·Valdo	洛佩斯·瓦尔多
	11	Moha	摩哈
	6	B·Alfredo	本尼托·阿尔弗雷多
	8	Palacios	帕拉西奥斯
	17	U·Exposito	乌奈·埃克斯普图
	19	Rivero	里瓦洛
	22	Munoz	穆诺兹
FW	20	Aloisi	阿洛伊斯
	24	Bakayoko	巴卡约科
	9	Rosado	罗萨多
	15	Webo	韦博
	18	R·Morales	里卡多·莫拉莱斯

Racing Santander 桑坦德竞技

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	F·Ricardo	菲利佩·里卡多
	1	Aouate	阿瓦特
DF	4	P·Casar	巴勃罗·卡塞尔
	23	M·Juanma	莫雷诺·胡安马
	5	C·Alvare	克里斯蒂安·阿尔瓦雷
	21	Ayoze	阿约泽
	2	Coromina	克罗米纳
	3	Neru	内鲁
	22	Moraton	莫拉顿
MF	6	Nafti	纳夫蒂
	14	D·Mateo	迭戈·马特奥
	8	Moran	莫兰
	11	Regueiro	雷古埃罗
	15	Benayoun	贝纳尤
	24	Matabuena	马塔布纳
	18	Afek	阿菲克
	7	Lago	拉戈
	20	D·Anderson	德弗兰卡·安德森
FW	10	J·Guerrero	哈维尔·葛瑞罗
	27	Raul	劳尔
	16	V·Trueba	瓦莱·特鲁巴
	9	Bodipo	博蒂普

Real Betis 皇家贝蒂斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	13	P·Contreras	佩德罗·孔特雷拉斯
	1	Prats	普拉斯
DF	4	M·Juanito	莫雷诺·华尼托
	25	Lembo	勒博
	7	F·Varela	费尔南多·瓦雷拉
	2	L·Fernandez	路易斯·费尔南德斯
	5	Rivas	里瓦斯
	27	Melli	梅利
	3	Mingo	明戈
	18	Tais	泰斯
MF	20	Assuncao	阿松桑
	23	Benjamin	本杰明
	9	Fernando	费尔南多
	8	Arzu	阿尔祖
	15	Ito	伊图
	10	Canas	卡纳斯
	16	Ismeal	伊斯梅尔
	14	Capi	卡皮
FW	17	Joaquin	华金
	11	Denilson	德尼尔森
	21	Alfonso	阿方索
	6	A·DANI	亚历桑德·达尼
	19	Tote	托特
	29	Maldonado	马尔多纳多

Real Madrid 皇家马德里

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Casillas	卡西利亚斯
	25	C·Sanchez	塞萨尔·桑切斯
	13	C·Sanchez	卡洛斯·桑切斯
DF	15	Raul Bravo	劳尔·布拉沃
	2	Salgado	萨尔加多
	3	R·Carlos	罗伯特·卡洛斯
	22	Pavon	帕文
	33	Mejia	米西亚
	17	Minambres	米纳姆布雷斯
MF	6	I·Helguera	伊万·埃尔格拉
	14	Guti	古蒂
	23	Beckham	贝克汉姆
	10	Figo	菲戈
	5	Zidane	齐达内
	19	Cambiasso	坎比亚索
	8	Borja	博尔哈
	21	Solari	索拉里
	27	A·Nunez	安东尼奥·努涅斯
	34	T·Juanfran	托雷斯·胡安弗兰
	35	Jurado	乔拉杜
FW	9	Ronaldo	罗纳尔多
	7	Raul Gonzalez	劳尔·冈萨雷斯
	11	Portillo	波尔蒂略

Real Murcia 穆尔西亚

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	13	Bonano	博纳诺
	1	Broto	博洛托
	25	Juanmi	胡安米
	28	Belluga	贝鲁卡
DF	2	Loeschbor	洛埃施博尔
	21	Cuadrado	库亚德拉多
	6	J·Martinez	胡安马·马丁内斯
	4	Clavero	克雷瓦罗
	3	Hurtado	乌尔塔多
	29	Azcarate	艾斯卡尼迪
	24	Largo	拉尔戈
	27	Sebas	塞巴斯
	17	L·Carreras	路易斯·卡雷拉斯
	34	Zamora	萨莫拉
MF	15	Acciari	阿西亚里
	16	D·Jensen	丹尼尔·简森
	11	L·Garcia	路易斯·加西亚
	5	Gancedo	冈塞多
	20	Richi	林希
	14	Fredi	弗雷迪
	23	Maciel	马塞尔
	22	Michel	米歇尔
	10	J·Alvarez	朱里奥·阿尔瓦雷斯
	26	J·Valera	胡安·瓦雷拉
FW	9	D·Karanka	戴维·卡兰卡
	7	D·Quintana	迭戈·昆塔纳
	8	J·Esnaider	胡安·埃斯奈德
	19	Juarez	华瑞兹

Real Sociedad 皇家社会

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	Westerveld	威斯特维德
	1	Alberto	阿尔贝托
	27	M·Saizar	米凯尔·塞扎尔
DF	6	Schurrer	舒雷尔
	2	Kvarme	卡瓦姆
	14	Rekarte	雷卡特
	3	Aranzabal	阿兰萨瓦尔
	7	Jauregi	若雷吉
	22	Potillon	波蒂永
MF	4	X·ALONSO	沙维·阿隆索
	11	Aramburu	阿兰布鲁
	8	Karpin	卡尔平
	17	Gabilondo	加比隆多
	18	Alkiza	阿尔基萨
	2	Boris	博利斯
	10	De Pedro	德佩德罗
	26	Prieto	普列托
	19	李天秀	李：り天：て秀：し
FW	15	Nihat	尼哈特
	9	Kovacevic	科瓦切维奇
	19	De Paula	德保拉
	32	Oskitz	阿斯基特兹

Real Zaragoza 萨拉戈萨

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Lainez	莱内兹
	25	Valbuena	沃尔布纳
DF	5	A·Alvaro	阿奎洛·阿尔瓦罗
	6	G·Milito	加布里埃尔·米利托
	4	L·Cuartero	路易斯·葛瑞罗
	12	Toledo	托雷多
	3	Rebosio	雷博西奥
	2	Ferron	费伦
	16	D·Pablo	迪亚兹·巴勃罗
MF	14	Ponzio	伯兹奥
	17	Movilla	莫维拉
	10	Savio	萨维奥
	27	Generelo	格内雷洛
	24	Soriano	索里亚诺
	11	Vellisca	韦雷斯卡
	21	Pirri	皮里
	22	Inaki	艾纳吉
	29	Juanele	尤安内里
	8	Cani	凯尼
	15	Corona	科洛纳
	19	Calonge	卡罗格
FW	7	L·Galletti	卢西亚诺·加雷蒂
	20	S·Villa	桑切斯·维拉
	23	G·Dani	加西亚·达尼
	9	D·Yordi	迪亚兹·约迪
	18	Drulic	德拉里克

Sevilla 塞维利亚

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	A·Suarez	安德雷斯·苏亚雷斯
	13	Caro	卡洛
DF	2	J·Navarro	哈维尔·纳瓦罗
	24	Alfaro	阿法罗
	8	D·Alves	丹尼尔·阿尔维斯
	3	Castedo	卡斯特度
	12	Oscar	奥斯卡
	27	Maranon	马拉尼翁
	20	Ocio	奥西奥
	35	S·Ramos	塞尔吉奥·拉莫斯
	29	Alvaro	阿尔瓦罗
	5	Njegus	涅古斯
MF	18	Marti	马尔蒂
	16	Torrado	托拉多
	15	L·F·Redondo	路易斯·费尔南多·雷东多
	21	A·Lopez	安东尼奥·洛佩斯
	19	Baptista	巴普蒂斯塔
	22	Casquero	加斯奎罗
	6	Podesta	波蒂斯塔
	7	L·Gallardo	里昂·加拉多
	17	M·Vales	马科斯·瓦尔斯
	31	Navas	纳瓦斯
	34	Bezares	贝塞尔斯
	36	M·Navas	马科斯·纳瓦斯
FW	4	D·Silva	达里奥·席尔瓦
	23	D·Carlos	多明格斯·卡洛斯
	14	R·Perez	拉米洛·佩雷斯
	11	Hornos	霍诺斯
	9	Magallanes	马加兰尼斯

Valencia 瓦伦西亚

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Canizares	卡尼萨雷斯
	28	Rangel	兰赫尔
	13	Palop	帕洛普
DF	4	Ayala	阿亚拉
	5	Marchena	马切纳
	23	C·Torres	克洛·托雷斯
	15	Carboni	卡博尼
	2	Pellegrino	佩莱格里诺
	17	D·Navarro	戴维·纳瓦罗
	3	F·Aurelio	法比奥·阿雷里奥
	12	Garrido	加里多
	32	Amailli	阿梅利
	33	Dorothee	多罗蒂
MF	6	Albelda	阿尔贝达
	8	Baraja	巴拉哈
	18	J·Lopez	若热·洛佩斯
	14	Vicente	文森特
	21	Aimar	埃马尔
	25	Sissoko	西索科
	16	Canobbio	卡诺比奥
	19	Rufete	鲁菲特
	38	C·Soriano	塞萨尔·索里亚诺
	26	Gavil–Aacuten	加维尔·阿库滕
	31	Albiol	艾比尔
FW	2	Mista	米斯塔
	7	R·Oliveira	里卡多·奥里维拉
	10	Angulo	安古洛
	11	J·Sanchez	胡安·桑切斯
	24	Xisco	西斯科
	29	Malarriaga	马拉里亚卡

Valladolid 瓦拉杜利德

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Bizarri	比萨里
	13	Ander	安德
	25	Orcellet	奥塞雷特
	27	J·Sanz	贾库布·桑斯
DF	2	M·Pena	曼纽埃尔·佩纳
	12	J·Cesar	朱利奥·塞萨尔
	8	T·Gomez	托雷斯·戈麦斯
	3	A·Marcos	阿尔贝托·马科斯
	5	Jonathan	乔纳翰
	15	A· Paz	帕兹
	6	O·Sanchez	奥斯卡·桑切斯
	21	Caminero	卡米内洛
MF	4	S·Japon	桑切斯·杰潘
	18	Ricchetti	里奇特
	22	De Los Cobos	德洛斯卡博斯
	10	Sousa	索萨
	11	O·Gonzalez	奥斯卡·冈萨雷斯
	19	Jimenez	希梅内斯
	20	Figueredo	费圭雷多
	23	A·Munoz	阿贝尔·莫努兹
	28	G·Rafael	戈麦斯·拉法埃尔
	14	Chema	切马
	16	Zapata	萨巴达
	7	Ciric	西里奇
FW	9	Makukula	马库库拉
	17	Cardetti	卡尔德蒂
	24	Losada	罗桑达
	26	X·More	哈维·摩尔

Villarreal 维拉里尔

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	M·Reina	曼纽埃尔·雷纳
	1	Vallejo	巴列霍
DF	16	Sanjuan	圣胡安
	5	Coloccini	科洛奇尼
	7	Belletti	贝雷蒂
	3	Arruabarrena	阿鲁亚巴雷纳
	4	C·Marti	卡斯特罗·马尔蒂
	18	Ballesteros	巴列斯特罗斯
	17	R·Venta	罗德里格斯·万塔
MF	21	Battaglia	贝塔格里亚
	20	G·Roger	加西亚·罗杰
	8	Riquelme	里克尔梅
	6	Josico	约西科
	19	Senna	塞尔纳
	28	Arzo	阿尔索
	30	G·Verza	加西亚·维尔萨
	22	C·Revilla	卡列哈·瑞维拉
	29	Cases	凯西斯
FW	11	Guayre	瓜耶雷
	9	S·Anderson	索尼·安德森
	23	J·Mari	何塞·马里
	10	Victor	维克托
	27	M· Xisco	莫特维尔·西斯科

1860 Munich 慕尼黑1860

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	M·Hoffmann	米歇尔·霍夫曼
	22	Lenz	伦兹
	29	Kufner	库夫内尔
DF	44	T·Hoffmann	托本·霍夫曼
	7	Rodigo Costa	罗德里格·科斯塔
	2	Stranzl	斯特兰泽
	15	Santos	桑托斯
	5	Saarinen	萨宁尔
	16	Kendrick	肯迪克
MF	6	Roman Tyce	罗曼·蒂斯
	19	M·Lehmann	莱曼
	3	Remo Meyer	雷曼·迈耶
	23	Gorlitz	高尼兹
	20	Weissenberger	威森博格
	4	Marco Kurz	马克·库兹
	12	Danny Schwarz	丹尼·舒瓦兹
	13	Harald Cerny	哈拉德·切尼
	24	Daniel Baier	丹尼尔·拜亚
	8	邵佳一	绍：し佳：か一：い
	28	Poschner	波斯切纳
	35	Schafer	邵费尔
FW	11	Lauth	劳特
	21	Schroth	索罗斯
	9	Kioyo	奇奥尤
	18	Paul Agostino	保罗·阿戈斯蒂诺
	26	Marcus Purk	马库斯·帕克
	33	Lance Davids	兰斯·戴维斯
	25	Lepoint	莱波因特
	27	Richter	理奇特

1fc Koln 科隆

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	33	Wessels	韦塞斯
	16	Bade	巴德
	31	Sokolow	索科洛夫
DF	20	Cichon	西奇昂
	22	Dogan	多甘
	12	Schroder	斯罗德
	3	Voigt	沃格特
	4	Sichone	西雄
	27	Sinkiewicz	塞恩基耶维茨
	2	Cullmann	库尔曼
	17	Heinrich	海因里希
MF	15	Springer	斯普林格
	7	Kringe	克林格
	6	Sinkala	辛卡拉
	30	Lottner	罗特纳
	11	Grujic	格鲁伊奇
	8	Scherz	斯切尔兹
	23	Feulner	福伊尔纳
	13	Federico	费德里科
	14	Nessou	尼索
	21	Schindzielorz	斯奇泽罗尔兹
	32	Niedrig	尼尔德里格
FW	10	Voronin	沃罗林
	36	Podolski	波多斯基
	19	Streit	斯特莱特
	25	Ebbers	艾博斯
	34	Kennedy	肯尼迪

Leverkusen 勒沃库森

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Butt	布特
	20	Juric	尤里奇
DF	3	Lucio	卢西奥
	5	Nowotny	诺沃特尼
	4	Juan	胡安
	35	Placente	普拉森特
	19	Babic	巴比奇
	6	Lucic	卢西奇
	38	Mayer	迈尔
MF	28	Ramelow	拉米劳
	25	Schneider	斯耐德
	26	Sebescen	舍佩森
	14	Balitsch	巴利奇
	21	Kaluzny	卡鲁兹尼
	13	Bierofka	比埃罗夫卡
	17	Fritz	弗里茨
	18	Sahin	萨辛
	10	Basturk	巴斯图尔克
FW	7	Ponte	庞特
	11	Franca	费兰萨
	9	Berbatov	贝尔巴托夫
	8	Jones	琼斯

Bayern Munchen 拜仁慕尼黑

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kahn	卡恩
	22	Rensing	伦辛
	36	Schloesser	施罗塞尔
DF	4	Kuffour	库福尔
	5	R·Kovac	罗伯特·科瓦奇
	2	Sagnol	萨格诺尔
	3	Lizarazu	里扎拉祖
	25	Linke	林克
	30	Lell	雷尔
MF	16	Jens Jeremies	杰里梅斯
	20	Salihamidzic	萨里哈米季奇
	11	Ze Roberto	泽·罗伯托
	13	Ballack	巴拉克
	15	Rau	劳
	6	Demichelis	德米凯利斯
	17	Fink	芬克
	23	Hargreaves	哈格里夫斯
	7	Scholl	绍尔
	26	Deisler	戴斯勒
	31	Schweinsteiger	施维因斯泰格
	34	Trochowski	特罗乔夫斯基
FW	10	Makaay	马凯
	24	Santa Cruz	圣克鲁兹
	14	Pizarro	皮萨罗
	21	Zickler	齐格勒
	35	Misimovic	米斯莫维奇

Vfl Buchum 波鸿

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Duijnhoven	杜伊霍温
	13	Vander	范德尔
DF	15	Fahrenhorst	法伦霍斯特
	6	Kalla	卡拉
	5	Colding	科尔丁
	24	Bonig	博尼希
	12	Vriesde	费里埃斯德
	2	Bemben	贝姆本
	3	Meichelbeck	梅切尔贝克
	22	Goncalves	冈萨尔维斯
MF	20	Stevic	斯特维奇
	8	Zdebel	扎德贝尔
	10	Wosz	沃茨
	18	Tapalovic	塔帕洛维奇
	14	Gudjonsson	古德扬森
	21	Buckley	巴克雷
FW	7	Freier	费雷耶
	9	Madsen	马德森
	16	Hashemian	哈什米安
	19	Diabang	迪亚邦

Borussia Dortmund 多特蒙德

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Weidenfeller	韦登费勒
	26	Warmuz	瓦姆兹
DF	21	Metzelder	梅策尔德
	4	Worns	沃恩斯
	2	Evanilson	埃瓦尼尔森
	14	Demel	德梅尔
	20	M·Metzelder	小梅策尔德
	23	Madouni	马多尼
	28	Bergdolmo	贝格多尔莫
	15	Niclas Jensen	尼科拉斯·简森
	35	Brzenska	布岑斯卡
MF	17	Dede	德德
	5	Kehl	凯尔
	8	Frings	弗林斯
	10	Rosicky	罗西基
	6	F·Conceicao	孔塞桑
	7	Reuter	鲁伊特
	18	Ricken	里肯
	16	Leandro	里安德罗
FW	33	Gambino	甘比诺
	9	Jan Koller	扬·科勒
	12	Ewerthon	埃韦顿
	24	Odonkor	奥东克尔
	11	Herrlich	海尔里希
	25	Senesie	塞内西
	19	Otto Addo	奥托·阿多
	30	Thiago	迪亚哥

Monchengladbach 门兴格拉德巴赫

位置	背号	英文译名	中文译名
GK		Stiel	斯蒂尔
	40	Reitmaier	莱特马耶尔
	31	Melka	梅尔卡
DF	5	Asanin	阿萨宁
	7	Strasser	斯特拉瑟
	3	Carnell	卡内尔
	15	Pletsch	普莱奇
	23	Ruben	鲁本
	2	Eberl	埃贝尔
	14	Obradovich	奥布拉多维奇
	18	Ojigwe	奥吉维
	44	Schulz Winge	舒尔兹・温格
	4	Korell	科雷尔
MF	19	Korzynietz	科尔兹涅茨
	36	Gaede	盖德
	6	Demo	德莫
	8	Ulich	乌里希
	24	Kluge	克鲁格
	21	Hausweiler	豪斯维勒
	22	Kirch	基尔希
	29	Broich	布罗奇
	16	Schlaudraff	施劳德拉夫
	20	Spann	斯潘
	43	Podszus	博德斯祖斯
FW	11	Kolkka	科尔卡
	9	Van Lent	范・伦特
	25	Sverkos	斯弗克斯
	13	Van Hout	范・霍特
	30	Maric	马里奇

Frankfurt 法兰克福

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Nikolov	尼科洛夫
	22	Proell	普罗尔
	30	Menger	门格尔
DF	33	Hertzsch	赫尔茨舒
	29	Chris	克里斯
	5	Jens Keller	延斯・科勒
	23	Tsoumou Madza	特索莫・马德萨
	28	Nascimento	纳斯西门托
	4	Wiedener	维德纳
	13	Bindewald	宾德瓦尔德
	15	Puljiz	普尔吉兹
	17	Cimen	西蒙
	18	Di Gregorio	迪・格里高里奥
MF	2	Gunther	根特
	3	Buger	巴格尔
	24	Schur	舒尔
	27	Preuss	普雷乌斯
	16	Kreuz	克雷兹
	7	Skela	斯克拉
	8	Lexa	莱克萨
	19	Dragusha	德拉古萨
	21	Weissenfeldt	威森费尔德
	25	Huber	胡贝尔
FW	6	Amanatidis	阿玛纳蒂迪斯
	20	Beierle	拜尔勒
	9	车杜里	车: し杜: と里: り
	10	Frommer	费罗莫尔

Sc Freiburg 弗赖堡

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	36	Reinard	雷纳德
	1	Golz	戈尔茨
	24	Reus	罗伊斯
DF	13	Stefan Muller	斯特凡・穆勒
	17	Diarra	迪亚拉
	2	Schumann	舒曼
	5	Konde	孔德
	18	Olajengbesi	奥拉因贝西
MF	6	Bajramovic	巴伊拉莫维奇
	7	Tskitishvili	迪基特什维利
	15	Berner	贝尔纳
	12	Roda Antar	安塔尔
	10	Coulibaly	库利巴利
	4	Zeyer	泽耶尔
	16	Hermel	赫梅尔
	20	Guie Mien	吉耶・米安
	21	Buhrer	布赫尔
	22	Riether	里特尔
	29	Willi	维利
	34	Gjasula	格亚苏拉
	32	Hollmann	霍尔曼
FW	11	Kruppke	科鲁普克
	8	Cairo	凯罗
	9	Iaschvili	亚什维利
	23	Sanou	萨诺
	33	Tanko	坦科
	14	Ramdane	拉姆达尼

Hamburger 汉堡

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	29	Wachter	沃奇特
	1	Pieckenhagen	皮肯哈根
	16	Starke	斯特拉克
DF	5	Hoogma	霍格马
	21	Ujfalusi	乌伊法鲁西
	20	Hollerbach	赫莱布
	4	Reinhardt	莱因哈特
	15	Schlicke	施利克
	18	Fukal	福卡尔
MF	6	Wicky	维基
	14	Jarolim	雅洛利姆
	2	Maltritz	马尔特里兹
	7	Mahdavikia	马达维基亚
	3	Rahn	拉恩
	24	Kling	克林
	8	Benyamin	本杰明
	22	Beinlich	拜因里希
	17	Meier	米伊尔
	27	Cardoso	卡多索
	28	Broecker	布罗切克
FW	9	Romeo	罗密欧
	10	Barbarez	巴巴雷兹 1
	11	Hleb	赫莱布
	32	Takahara	高原直泰
	30	Eren Sen	埃伦・森

Hannover 96 汉诺威 96

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	25	Ziegler	齐格勒
	1	Tremmel	特雷梅尔
	30	Haas	哈斯
DF	3	Zuraw	祖拉夫
	24	Konstantinidis	康斯坦丁尼迪斯
	6	Cherundolo	切伦多诺
	21	Kleber	克雷贝尔
	2	Bergantin	博甘丁
	29	Mertesacker	梅特萨克
	14	Xavier	沙维尔
	16	Schuler	舒勒
	15	Schneider	斯奈德
MF	8	Lala	拉拉
	22	De Guzman	德・古兹曼
	5	Dabrowski	达布罗夫斯基
	19	Jaime	加伊梅
	27	Schroter	施罗特
	17	Krupnikovic	克鲁普尼科维奇
	20	Simak	西马克
	34	Pfingsten	普芬斯登
	38	Djefaflia	贾法弗里亚
	35	Lindemann	林德曼
	4	Vladimir But	弗拉季米尔・布特
FW	44	Clint	克林特
	7	Idrissou	伊德里苏
	13	Brdaric	布拉德里奇
	9	Christiansen	克里斯蒂安森
	11	Stendel	斯滕德尔
	23	Svitlica	斯维特利卡
	36	Kotuljac	科图雅克

Hansa Rostock 汉莎罗斯托克

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Schober	绍贝尔
	21	Keller	凯勒
	25	Busch	布施
DF	12	Mohrle	莫尔勒
	20	Hill	希尔
	5	Kim Madsen	金・马德森
	8	Kientz	金茨
	3	Kovar	科瓦尔
	18	Melkam	梅尔卡姆
	23	Wimmer	维默尔
MF	14	Persson	佩森
	2	Tjikuzu	蒂库祖
	6	Maul	毛尔
	17	Lantz	兰茨
	7	Rydlewicz	里德勒维茨
	27	Schultz	舒尔茨
	4	Aduobe	阿杜贝
	28	Plassnegger	普拉斯内格
	10	Meggle	梅格勒
	22	Hansen	哈森
FW	9	Max	马克斯
	15	Arvidsson	阿维德森
	11	Prica	普里卡
	19	Di Salvo	迪萨尔沃
	30	Vorbeck	沃尔贝克

Berlin Hertha 柏林赫塔

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Kiraly	基拉里
	12	Fiedler	菲德勒
	40	Kuszczak	库兹查克
DF	4	Van Burik	范・布里克
	14	Simunic	西穆尼奇
	3	Friedrich	弗雷德里希
	29	Fathi	法蒂
	33	Rehmer	雷默
	17	Madlung	马德伦
	22	Lapaczinski	拉帕津斯基
	19	Schmidt	施密特
	23	Cagara	卡加拉
MF	20	Neuendorf	纽恩多夫
	18	Pal Dardai	达代
	7	Karwan	卡万
	8	Goor	古尔
	16	Roberto Pinto	罗伯特・平托
	21	Hartmann	哈特曼
	5	Nico Kovac	尼科・科瓦奇
	28	Chahed	查赫德
	25	Ludwig	路德维格
	27	Mladenov	马德诺夫
	32	Thorben Marx	托本・马克思
FW	10	Marcelinho	马塞蜊 尼奥
	15	Reina	雷纳
	13	Bobic	博比奇
	11	Wichniarek	维奇尼亚雷克
	24	Maas	马斯

Kaiserslautern 凯泽斯劳滕

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Wiese	韦泽
	27	Ernst	恩斯特
DF	4	Knavs	克纳弗斯
	14	Wenzel	文策尔
	8	Grammozis	格兰莫齐斯
	3	Tchato	查托
	2	Lembi	莱姆比
	5	Hengen	亨根
	32	Mettomo	梅托莫
	16	Vreven	弗雷文
	36	Glibo	格里波
MF	25	M・Lehmann	莱曼
	15	Bjelica	比杰利卡
	20	Dominguez	多明古兹
	7	Hristov	赫里斯托夫
	23	Riedl	里德尔
	24	Nurmela	诺梅拉
	28	Malz	马尔茨
	30	Kosowski	科索夫斯基
	37	Drescher	德雷舍
	6	Ramzy	拉莫兹
	13	Sforza	斯福扎
	26	Torsten Reuter	托斯滕・鲁伊特
	33	Wittich	维蒂希
	10	Lincoln	林孔
FW	11	Klose	克劳斯
	9	Lokvenc	洛克伦茨
	22	Timm	蒂姆
	19	Altintop	奥汀托普

Schalke 04 沙尔克 04

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Rost	罗斯特
	29	Unlu	昂鲁
	27	Reck	雷克
	33	Heimeroth	海莫罗特
DF	6	Hajto	哈吉托
	15	Waldoch	瓦多奇
	18	Kamphuis	坎菲斯
	4	Rodriguez	罗德里格兹
	3	Matellan	马特兰
	2	Van Kerckhoven	范・克尔克霍文
	28	Lamotte	拉莫特
	39	Klasener	克拉森纳
MF	20	Poulsen	保尔森
	7	Kobiashvili	科比亚施维利
	9	Altintop	奥汀托普
	8	Boehme	博梅
	17	Vermant	维曼特
	35	Trojan	托罗扬
	23	Seitz	塞兹
	31	Sergio Pinto	塞尔吉奥・平托
	5	Kmetsch	克梅切
	16	Djordjevic	乔尔捷维奇
	10	Varela	维雷拉
FW	34	Delura	德鲁拉
	11	Sand	桑德
	14	Asamoah	阿萨莫阿
	19	Glieder	格列德
	22	Agali	阿加利
	26	Hanke	汉克

Vfb Stuttgart 斯图加特

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Hildebrand	希尔德布兰
	23	Heinen	海宁
	31	Benaglio	贝纳格里奥
DF	3	Zivkovic	济夫科维奇
	5	Bordon	博顿
	2	Hinkel	辛克尔
	21	Lahm	拉姆
	6	Meira	梅拉
	4	Marques	马奎斯
	12	Gerber	格尔贝
	25	Mutzel	穆兹尔
	29	Dangelmayr	丹戈麦尔
	35	Husterer	胡斯特尔
MF	20	Soldo	索尔多
	15	Hleb	海尔布
	7	Meibner	迈斯纳
	8	Vranjes	弗拉涅斯
	13	Tiffert	蒂菲特
	33	Branco	布兰科
	14	Centurion	森图里奥
	11	Heldt	海尔特
	30	Berger	博格
	27	Stoyanov	斯托亚诺夫
FW	11	Hakan Yakin	哈坎・雅金
	22	Kuranyi	库兰伊
	9	Streller	施特雷勒
	18	Cacau	卡考
	19	Szabics	绍比奇

Vfl Wolfsburg 沃尔夫斯堡

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	29	Jentzsch	延奇
	12	Ramovic	拉莫维奇
	40	Platins	普拉汀斯
DF	13	Biliskov	比利斯科夫
	5	Schnoor	施诺尔
	19	Rytter	雷特
	7	Weiser	威泽
	2	Quattrocchi	夸特罗奇
	33	Franz	弗兰兹
	3	Ponce	彭斯
	31	Sarpei	萨尔佩
	23	Lalatovic	拉拉托维奇
MF	27	Karhan	卡汉
	6	Thiam	蒂亚姆
	10	D'alessandro	达・亚里山德罗
	20	Hrgovic	赫尔戈维奇
	41	Makiadi	马恰迪
	37	Fischer	费舍尔
	30	Nedzipi	内德兹皮
FW	14	Topic	托皮奇
	21	Petrov	佩特罗夫
	9	Klimowicz	克利莫维茨
	17	Baiano	巴亚诺
	22	Prager	普拉格
	32	Janicki	雅尼基奇
	36	Menseguez	蒙塞格斯
	39	Ritter	里特

Werder Bremen 云达不来梅

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Reinke	雷恩克
	16	Borel	博雷尔
	31	Walke	沃克
DF	25	Ismael	伊斯梅尔
	20	Krstajic	克尔斯塔伊奇
	6	Baumann	鲍曼
	23	Magnin	马格宁
MF	5	Umit Davala	于米特・达瓦拉
	7	Stalteri	斯塔特里
	4	Ernst	恩斯特
	8	Lisztes	里兹特斯
	10	Micoud	米库
	19	Skrypnyk	斯克里皮尼克
	15	Lagerblom	拉格布罗姆
	24	Borowski	博罗维斯基
	36	Beckert	贝科特
	21	Wehlage	维拉格
	27	Schulz	舒尔茨
	11	Banovic	巴诺维奇
	26	Rolfes	罗尔弗斯
FW	32	Ailton	艾利尔顿
	17	Klasnic	克拉斯尼奇
	9	Charisteas	克里斯蒂亚斯
	18	Daun	顿恩
	38	Haedo Valdez	赫多・巴尔德斯
	35	Stier	斯蒂尔

Ajaccio 阿亚克肖

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Trevisan	特里维桑
	1	Sekli	塞克利
	30	Lucchini	卢切尼
DF	13	F·Danjou	弗雷德里克·丹茹
	12	Seck	塞克
	2	Laurenti	劳伦蒂
	25	Collin	科林
	8	Regragui	雷格拉古伊
	24	Destruhaut	德斯特鲁哈乌特
	29	M·Martinovic	米兰·马丁诺维奇
	23	Wuillot	维洛特
	36	Luciani	卢西亚尼
	19	Zarabi	萨拉比
	28	Maurel	莫雷尔
MF	4	Terrier	特里埃尔
	5	M·Robin	马蒂埃尔·罗宾
	17	Gregoire	格高利
	26	Demont	德蒙特
	14	Dialato	迪亚拉托
	32	R·Ramos	罗德里格·拉莫斯
	11	Connen	康南
	21	Granon	加南
	9	Lacombe	兰寇比
	10	Ouadah	欧达
	20	Bonnal	博纳尔
	3	Moracchini	马拉奇尼
FW	18	Bagayoko	巴卡约科
	22	Diomede	迪奥梅德
	6	Loko	洛科
	15	Mitrovic	米特洛维奇
	27	Bezzaz	贝扎兹
	7	Faderne	法德尼

As Monaco 摩纳哥

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	30	Roma	洛马
	1	Porato	普拉托
	29	M·Sylva	马里奥·席尔瓦
DF	19	Squillaci	斯奎拉希
	27	J·Rodriguez	朱利安·罗德里格斯
	4	Ibarra	伊巴拉
	3	Evra	埃夫拉
	12	Oshadogan	奥萨多甘
	32	Givet	吉韦特
	39	Ablancourt	阿布拉考特
	35	El Fakiri	埃尔法基利
	20	Lescure	莱斯柯尔
MF	14	E·Cisse	埃德阿德·西塞
	7	Bernardi	贝尔纳迪
	8	Giuly	久利
	25	Rothen	罗滕
	15	Zikos	济科斯
	21	Hislen	希斯伦
	6	Plasil	普拉希尔
	40	M·Ramos	马可·拉莫斯
	34	J·Juan	吉米·胡安
	38	Mohellebi	莫赫拉比
	23	Raynier	雷尼尔
FW	10	Morientes	莫伦特斯
	9	Prso	普尔绍
	18	Nonda	农达
	22	Lanteri	兰特利
	24	Adebayo	阿德巴约
	41	Belay	贝莱
	31	Grax	格拉斯

Auxerre 欧塞尔

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	FCool	库尔
	16	Hamel	汉梅尔
	36	Langlois	朗罗依斯
	30	Chabert	查伯特
DF	5	Mexes	梅克塞斯
	4	Boumsong	布姆松
	2	Radet	拉德特
	3	Jaures	若雷斯
	12	Mignot	米格诺特
	13	Grichting	格里奇丁
	25	Recorbet	莱科贝特
	26	Doumbe	杜乌姆贝
	35	Coulibaly	库利巴利
	37	Jozic	约齐奇
	22	R·Suriano	里查德·索里亚诺
	32	Vignaud	维格纳奥特
	38	Enyeama	恩耶马
	39	Sagna	萨格纳
MF	6	Violeau	维奥勒阿乌
	10	Tainio	塔伊诺尔
	8	Lachuer	拉舒尔
	18	L·Mathis	里昂内尔·马西斯
	27	Siriex	西里克斯
	31	Yebda	耶达
	24	Deblock	德布洛克
	29	Leroy	勒华
FW	23	Kapo	坎波
	9	D·Cisse	德尤尔·西塞
	15	Kalou	卡鲁
	11	Akale	阿卡雷
	20	A·Gonzalez	阿芒尔·冈萨雷斯
	21	Mwaruwari	姆瓦鲁瓦里

Bastia 巴斯蒂亚

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Penneteau	潘内蒂努
	16	Hugues	胡奎斯
	30	Yeboah	耶博亚
DF	5	Hilton	希尔顿
	14	Mendy	门迪
	13	Chimbonda	齐姆波达
	21	Yahia	耶希亚
	4	C·Uras	塞德里克·尤拉斯
	17	Matingou	蒙蒂古
	28	Vanney	梵尼
	3	Soumah	索马赫
	39	Sorbara	索巴拉
	32	Longue	洛奎
	23	Guemari	奎马里
MF	8	Diarra	迪亚拉
	15	Cauet	库埃特
	11	Y·Hadji	尤素夫·哈吉
	27	Essola	埃索拉
	6	Delaye	德雷耶
	10	Gourvennec	戈万内克
	12	Piocelle	皮奥塞尔
	20	Jacmot	雅克莫特
	37	A·Coulibaly	阿达马·库利巴利
FW	7	Ogbeche	奥格贝赫
	29	Saada	萨达
	19	F·Maurice	佛罗里安·莫瑞斯
	9	Nee	尼
	22	D'Avesnes	德阿弗斯纳
	24	Ghisolfi	吉斯索尔菲
	18	Tehoue	特维尼

Bordeaux 波尔多

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Rame	拉梅
	1	Roux	鲁
	30	Valverde	瓦尔维德
DF	3	Caneira	卡内拉
	27	Planus	普拉纳斯
	2	D·Jemmali	戴维·杰梅尔
	6	Jurietti	约里埃迪
	4	Alicarte	阿利卡特
	21	Afanou	阿法诺
	25	Beda	贝达
	19	Basto	巴斯托
	28	Cid	希德
	35	A·Barry	阿布多拉耶·巴里
	36	Adjamossi	安德贾莫西
MF	8	A·Celades	阿尔贝托·塞拉德斯
	7	E·Costa	埃德阿特·科斯塔
	11	A·Riera	阿尔伯特·瑞尔
	32	Mavuba	麦乌巴
	14	Feindouno	芬多诺
	23	P·Miranda	保罗·米兰达
	37	Sarrade	萨拉迪
FW	31	Francia	弗兰西亚
	18	De Souza	德·索萨
	9	Darcheville	达奇维尔
	20	Sergio Da Costa	塞尔吉奥·达科斯塔
	29	Chamakh	查马克
	33	S·Franco	西尔瓦尼·弗兰克
	34	Quantin	库阿庭

Lyonnais 里昂

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Coupet	库佩
	25	Vercoutre	维库特雷
	30	Puydebois	佩蒂博斯
	35	Caballero	卡巴列罗
DF	3	Edmilson	埃迪米尔森
	20	Patrick Muller	帕特里克·穆勒
	2	Deflandre	德弗兰德
	12	Reveillere	雷维耶
	5	Cacapa	卡卡帕
	22	Sartre	萨特
	29	Gomez	戈麦斯
	15	Delmotte	德尔莫特
	23	Berthod	柏托德
	32	Clerc	克雷尔
MF	7	Diarra	迪亚拉
	11	Malouda	马洛达
	4	Essien	埃森
	8	Juninho	儒尼尼奥
	24	Dhorasoo	德雷拉索
	10	Carriere	卡略尔
	36	Clement	克莱门特
FW	14	Govou	戈武
	18	Luyindula	卢因杜拉
	9	Elber	埃尔伯
	27	Viale	维亚雷
	31	Bergougnoux	贝尔格诺
	37	Toure	托雷

Metz 梅斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Butelle	布特雷
	30	Agassa	阿加沙
	16	Liebus	莱巴斯
DF	25	Meniri	梅尼里
	4	Borbiconi	博比科尼
	2	Beria	贝里亚
	3	Signorino	西格诺里诺
	19	Morisot	莫里索特
	18	Marchal	马查尔
	28	Demai	迪麦
	32	Bouzid	波兹德
MF	22	Leca	雷卡
	12	Proment	普罗门特
	26	Renouard	雷努
	17	Frutos	富托斯
	8	Allegro	阿雷格罗
	6	Espartero	埃斯帕特罗
	23	Djiba	杰巴
	7	Die	迪亚
	9	Noro	诺罗
	33	De Souza	德·索萨
	13	Obraniak	奥布拉尼亚克
	29	Walter	沃尔特
FW	14	Maoulida	毛利达
	21	Gueye	古耶
	11	Jager	贾格
	20	Thiaw	蒂亚乌
	15	B·Rodriguez	B·罗德里格兹
	31	Ndiaye	恩迪亚耶
	10	Saci	萨奇

Montpellier 蒙彼利埃

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Riou	里乌
	16	Viviani	维维亚尼
	30	Pionnier	皮奥尼尔
DF	5	Assoumani	阿索马尼
	17	Carotti	卡洛蒂
	2	Michalowski	米夏洛夫斯基
	27	Ramond	拉蒙德
	21	Moullec	穆雷克
	6	Dzodic	德罗迪奇
	22	Colombo	科隆博
	3	Serge Blanc	塞尔吉·布兰克
MF	24	Rouviere	洛维尔
	19	Mezague	梅扎古
	8	Laigle	莱格勒
	7	Doumeng	多蒙
	20	Lefevre	莱费尔
	28	Godemeche	哥德梅策
	13	Atik	阿蒂克
	14	Hiroyama	广山望
	15	Lafourcade	拉弗尔卡德
	23	Darbion	达比昂
FW	11	Mansare	曼萨雷
	18	Pataca	帕塔卡
	16	Bamogo	巴摩戈
	10	Bertrand	贝尔特兰
	9	Descamps	德尚
	12	Abdoulaye Cisse	阿卜杜拉耶·西塞

Nantes 南特

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Landreau	朗德罗
	16	Grondin	格隆丁
	30	Radic	拉迪克
DF	12	Delhommeau	德尔霍梅奥
	6	Yepes	耶普斯
	5	Gillet	吉莱特
	22	Armand	阿曼德
	4	Cetto	塞托
	34	Drouin	德鲁因
	24	Guillon	吉昂
	25	Ateba	阿德巴
	26	Boucher	波切尔
MF	17	Toulalan	图拉兰
	13	Berson	贝森
	8	Da Rocha	达·罗切
	10	Yapi Yapo	亚皮·亚泊
	35	Fae	法伊
	23	Hadjadj	哈吉阿吉
	27	Pailleres	帕勒雷斯
	14	Quint	昆特
	15	Savinaud	萨维奈德
	29	Ziani	兹亚尼
	31	Balde	巴尔德
FW	19	Vahirua	瓦希鲁阿
	9	Moldovan	莫尔多万
	11	Aristouy	阿利斯托维
	18	Ahamada	阿马达
	28	Pujol	普热尔
	21	Glombard	格罗姆巴
	32	Keseru	克塞尔
	3	Nzigou	恩吉古

Nice 尼斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	24	Gregorini	格雷戈里尼
	16	Valencony	瓦伦科尼
	31	Abdallah Bah	阿布达拉·巴
	30	Hilaire Munoz	伊莱雷·穆尼奥兹
DF	3	Cobos	克波斯
	13	Abardonado	阿巴度纳多
	8	Pamarot	帕马洛特
	2	Varrault	瓦拉尔特
	4	Kamudimba	卡穆蒂巴
	17	Traore	特劳雷
	15	Leonard	莱昂纳德
	32	Mougeot	穆吉奥特
	33	Gimenez	希梅内斯
MF	14	Piteau	皮特奥
	18	Echouafni	艾邱亚弗尼
	27	Bigne	比格尼
	5	Everson	埃文纳
	28	Bakari	巴卡里
	19	Ben Haddou	本·阿多
	6	Roy	多伊
	23	Scotto	斯科托
	22	P·M·Rodriguez	P·M·罗德里格兹
	26	Audel	奥德尔
FW	9	Laslandes	拉斯兰德斯
	25	Meslin	梅斯林
	11	Georges Ba	乔治斯·巴
	7	Cherrad	切拉德
	12	Diakite	迪亚基特
	34	Baghdad	巴格塔德
	35	Angeletti	安吉雷蒂

Olympic Marseille 马赛

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Barthez	巴特斯
	1	Runje	鲁尼
	32	Gavanon	贾瓦农
	30	Carrasso	卡拉索
DF	12	Meite	梅特
	23	Beye	贝耶
	2	Ferreira	费雷拉
	5	Christanval	克里斯坦瓦尔
	21	Ecker	埃克
	28	Sommeil	索梅尔
	8	Perez	佩雷斯
	27	Borios	波里斯
	31	Corvasce	科尔瓦塞
MF	6	Hemdani	赫姆达尼
	4	Flamini	弗拉米尼
	7	N'diaye	恩迪亚耶
	3	Dos Santos	多斯·桑托斯
	26	Battles	巴特莱斯
	29	Celestini	塞勒斯蒂尼
	15	Johansen	约翰森
	19	Skacel	斯卡塞尔
	14	Vachousek	瓦乔塞克
	18	Meriem	梅里姆
	28	Delfim	德尔菲姆
	37	Merlin	梅林
FW	9	A·Hossam	A·哈桑
	11	Drogba	德洛格巴
	20	Marlet	马莱
	10	Koke	库克
	24	Dahou	达胡
	33	Cicut	齐库
	36	Barry	巴里

Guingamp 甘冈

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Crom	克罗姆
	34	Loussouarn	罗索亚恩
	30	Rigaud	里高德
DF	17	Kouassi	库埃西
	8	Saveljic	萨维利奇
	3	Laspalles	拉斯帕利斯
	23	Guillaume	吉拉姆
	5	Sikimic	西基米奇
	16	Joseph-Reinette	约萨夫·雷恩内特
	20	Ferrier	费里
	22	Yahia	雅西亚
	32	Cissokho	西索科
MF	6	Michel	米切尔
	4	Le Roux	勒·鲁克斯
	10	Leroy	勒罗伊
	27	Shereni	谢雷尼
	25	Carnot	卡诺特
	13	Colleau	科罗
	24	Le Bescond	勒·贝斯孔
	19	Lionel Bah	利奥尼尔·巴
	14	Jouffre	约夫雷
	12	Talhaoui	塔拉维
FW	7	Dagano	达加诺
	11	Andre	安德雷
	9	Bardon	巴顿
	28	Gousse	古瑟
	15	Bourhani	布哈尼
	18	Tchomogo	齐约莫戈
	29	Souleymane Camara	索雷曼·卡马拉
	35	Vitkieviez	威特奇维耶泽

Le Mans 勒芒

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Bedenik	贝德尼克
	30	Pele	贝利
	1	Demarconnay	德马尔孔雷
DF	3	Dan Eggen	丹·埃根
	19	Poulard	保拉
	6	Thomas	托马斯
	23	Capron	卡普隆
	18	Jacques Domoraud	雅克·多莫劳德
	14	Fischer	费舍尔
	2	Molefe	莫莱菲
	26	Ludepe	鲁德佩
MF	20	Bonnart	博纳特
	27	D'amico	达米科
	7	Hautcoeur	豪特库尔
	28	Periatambee	佩利亚塔姆比
	5	Thomas	托马斯
	15	Baradji	巴拉德基
	4	Drouin	德鲁因
	13	Liabeuf	里阿部夫
FW	9	Cousin	库辛
	17	Fanchone	范琼
	11	Celdran	塞尔德兰
	12	Pancrate	潘克拉特
	8	Peyrelade	佩雷拉德
	29	Radu	拉度
	25	Yenga	恩加

Lille 里尔

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Wimbee	温贝
	30	Pichon	皮臣
	16	Malicki	马里奇
DF	4	Tavlaridis	塔夫拉里迪斯
	14	Abidal	阿比达尔
	18	Pichot	皮绍特
	20	Tafforeau	塔弗罗
	3	Baciu	巴辛
	23	Delpierre	德尔皮埃尔
	31	Dante	但丁
	35	Franquart	弗兰夸特
	36	Hammadou	哈马多
	37	Aubriot	奥布里奥特
MF	12	Bodmer	博德梅尔
	17	Makoun	马孔
	21	Chalme	查尔梅
	10	Brunel	布鲁内尔
	24	Landrin	兰德林
	29	Dumont	杜蒙特
	22	Cheyrou	谢鲁
	25	Plestan	普里斯坦
	33	Debuchy	德布奇
	8	Dernis	丹尼斯
FW	7	Manchev	曼切夫
	15	Acimovic	阿切莫维奇
	9	H·Tapia	H·塔皮亚
	27	Maboula Ali	马博拉·阿里
	28	Sofiane	索菲亚内
	19	Sterjovski	斯特约夫斯基
	13	Moussilou	莫西鲁
	26	Maton	马通
	34	Fauvergue	法维古

Paris St·Germain 巴黎圣日耳曼

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	16	Alonzo	阿隆佐
	1	Letizi	莱蒂齐
	30	Benhamou	本哈默
DF	24	Pierre-Fanfan	皮埃尔·凡凡
	5	Mendy	门迪
	2	Heinze	海因策
	12	El Karkouri	艾尔·卡尔库里
	13	Cubilier	库比里尔
MF	6	Dehu	德胡
	23	M'bami	姆巴米
	19	Cana	卡纳
	10	Boskovic	博斯科维奇
	3	Sorin	索林
	21	Rocchi	罗基
	20	Leal	里尔
	7	Habidou Traore	哈比多·特劳雷
	18	Ben Achour	本·纳乔
	31	Pietre	皮耶特
	22	Bengelloun	本吉尔鲁恩
	34	Ragued	拉奎德
FW	11	Fiorese	费奥雷塞
	9	Pauleta	保莱塔
	28	Ljuboja	鲁博亚
	8	Reinaldo	雷纳尔多
	25	Toure	图雷
	32	Lucau	鲁卡乌
	33	Djadjedje	杰杰加

Lens 朗斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	30	Itandje	伊坦吉
	28	Chabbert	查贝特
	16	Cherreau	切雷乌
	1	Maenpaa	马恩帕
DF	3	Song	宋
	6	Bak	巴克
	27	Jabi	加比
	15	Lachor	拉查尔
	4	Coulibaly	库利巴利
	2	Sikora	西科拉
	26	Rool	鲁尔
	36	Ekani	艾卡尼
	35	Assou-Ekoto	阿索·艾科托
	33	Besle	贝斯雷
	34	Barul	巴鲁尔
MF	11	Sarr	萨尔
	19	Diop	迪奥普
	10	Moreira	莫雷拉
	31	Coridon	科里顿
	23	Faye	法耶
	5	Furtado	福塔多
	8	Keita	凯塔
	13	Diane	迪亚尼
	24	Fanni	方尼
	25	Plessis	普莱西斯
	22	Kaissi	凯希
FW	18	Thomert	索梅特
	21	Utaka	乌塔卡
	29	Ndiaye	恩迪亚耶
	20	Bakari	巴卡里
	7	Eloi	艾罗亚
	37	Khiter	基德尔

Rennes 雷恩

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Cech	切赫
	16	Chaigneau	查格尼乌
DF	6	Arribage	阿里巴吉
	3	Ouaddou	奥阿多
	13	Diatta	迪亚塔
	21	Faty	法蒂
	17	Grenet	格雷内特
	15	Le Lan	勒兰
	34	Primorac	普里莫拉克
MF	27	Jeunechamp	热内尚
	29	Didot	迪多特
	14	Barbosa	巴尔博萨
	7	Sorlin	索林
	8	Kallstrom	卡尔斯特罗姆
	10	Delaye	德拉耶
	4	Bourillon	博利昂
	28	Mvuemba	穆维埃姆巴
	26	Tanagro	塔纳格罗
FW	18	Monterrubio	蒙特鲁比奥
	35	Frei	费雷
	11	Vairelles	瓦雷尔斯
	22	Briand	布利安
	24	N'guema	恩戈玛
	9	Piquionne	皮奎昂内
	36	Turdo	图尔多

Sochaux 索肖

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Gnanhouan	加纳乌恩
	16	Richert	里谢尔
DF	21	Diawara	迪亚瓦拉
	4	Flachez	费拉切斯
	27	Daf	达夫
	5	Monsoreau	蒙索雷奥
	3	Paisley	帕斯利
	24	Boumelaha	波姆拉哈
	15	Manac'h	马纳休
	2	Tall	塔尔
	19	Raschke	拉斯切克
MF	17	Pedretti	佩雷蒂
	25	Mathieu	马蒂尤
	12	Isabey	伊萨贝
	10	Oruma	奥鲁马
	8	Boudarene	布达雷纳
	18	N'daw	恩达乌
	14	Lonfat	隆法特
	28	Trapasso	特拉帕索
	7	Chedli	切德利
	20	Sigamary Diarra	西格马里·迪亚拉
FW	13	Alain Frau	阿兰·弗罗
	11	Francileudo Santos	费兰西鲁多·桑托斯
	9	Pagis	帕吉斯
	29	Zairi	扎伊里

Strasbourg 斯特拉斯堡

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Dutruel	迪特鲁尔
	16	Fernandez	费尔兰德兹
	30	Bonis	波尼斯
DF	15	Devaux	德乌克斯
	5	Kante	坎特
	2	Deroff	德罗夫
	3	Dorsin	多尔辛
	6	Drobny	多罗布尼
	24	Fahmi	法赫米
	22	Ehret	埃尔特
	27	Momha	蒙亚
	18	Sam	萨姆
MF	21	Farnerud	法内鲁德
	4	Bassila	巴西拉
	10	Martins	马丁斯
	23	A·Farnerud	亚历山大·法内鲁德
	8	Camadini	卡马迪尼
	25	Lacour	拉库尔
	7	Kobylik	科比利克
	20	Abdessadki	阿布德萨德基
	33	Mezriche	梅兹利切
	32	Fichaux	费肖
FW	14	Le Pen	雷彭
	11	Niang	尼昂
	9	Chapuis	查普伊斯
	13	Arrache	阿拉切
	19	Moukouri	穆库里
	17	Mouloungui	莫罗恩古伊

Toulouse Fc 图卢兹

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Revault	雷沃尔特
	16	Moreau	莫罗
	32	Zandona	詹多纳
	30	Benvegnu	本维努
DF	12	Aubey	奥贝
	9	Dao	达欧
	2	Ocokolic	奥克科尔基奇
	5	Clement	克莱门特
	13	Ebondo	艾邦多
	4	Puig	普伊
	7	Lievre	列弗雷
	18	Romao	罗曼
	21	Hamama	哈玛玛
	33	Baudet	鲍德特
	22	Mazel	马泽尔
MF	14	Balmont	巴尔蒙
	6	Cardy	卡迪
	20	Emana	埃玛纳
	11	Didot	迪多特
	26	N'doye	恩多耶
	10	Taider	塔德尔
	17	Braizat	布莱扎特
	15	Avezac	阿维扎克
	34	Bayod	巴约德
	35	Souaidy	索亚迪
FW	24	Faure	佛雷
	8	Fernandao	费尔兰多
	23	Eduardo	埃杜尔多
	25	Dieuze	迪乌泽
	29	Blayac	布拉雅克

Boca Juniors 博卡青年

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Abbondanzieri	亚邦丹奇里
	12	Caballero	卡巴列罗
	25	Munoz	蒙兹
	31	Eberto	埃伯托
	35	Ruffini	鲁菲尼
DF	2	Schiavi	斯奇亚维
	6	Burdisso	布尔迪索
	14	L·Perea	路易斯·佩雷拉
	3	C·Rodriguez	克莱门特·罗格里格兹
	13	Crosa	克罗萨
	4	P·Jerez	巴勃罗·杰雷茨
	15	Maria Calvo	卡尔沃
	34	L·Veron	莱昂纳多·贝隆
MF	23	N·Cardozo	内里·卡多佐
	11	F· Vargas	法比安·瓦加斯
	22	Cascini	卡斯奇尼
	8	D·Cagna	迭戈·卡冈
	20	J·Villarreal	贾维尔·维拉里尔
	18	Donnet	顿涅特
	19	Marinelli	马利内里
	24	Miguel Caneo	米格尔·卡涅
	29	PLedesma	莱德斯马
	5	M·Silvestre	马蒂纳斯·希尔维斯特
	42	Ormazabal	奥马萨巴尔
FW	7	Schelotto	斯切罗托
	9	C·Tevez	卡洛斯·特维兹
	10	P·Iarley	佩德罗·拉雷
	17	R·Estevez	劳尔·埃斯特维兹
	21	A·Barijho	安动尼奥·巴伊霍
	32	Cangele	坎格勒
	37	Cabanas	卡巴纳斯
	38	R·Collauti	罗伯特·克劳蒂

River Plate 河床

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	17	F·Costanzo	弗朗戈·科斯坦佐
	1	Lux	卢克斯
	12	Buljubasich	伯永巴希赫
	34	Saccone	萨科内
	37	J·Carrizo	胡安·卡里佐
DF	21	H·Ameli	霍拉西奥·阿梅利
	25	Tuzzio	图兹奥
	14	Garce	加尔塞
	2	C·Ayala	切·阿亚拉
	6	F·Crosa	费尔南多·克罗萨
	3	Virviescas	维尔维斯卡斯
	13	R·Rojas	里卡多·洛加斯
	26	C·Tula	克里斯坦·图拉
	32	C·Nasuti	克里斯蒂安·纳苏蒂
	36	L·Mareque	卢卡斯·马雷切
MF	5	G·Pereyra	古列莫·佩雷拉
	4	C·Husain	克劳迪奥·胡萨恩
	8	E·Coudet	埃杜亚多·库得特
	27	L·Gonzalez	路易斯·冈萨雷斯
	10	D·Montenegro	丹尼尔·蒙特格罗
	15	Mascherano	马斯切亚诺
	24	G·Pereyra	加布里埃尔·佩雷拉
	18	D·Barrado	迭戈·巴拉多
	22	D·Luduena	丹尼尔·卢杜纳
	31	M·Gallardo	马塞罗·加拉尔多
	29	O·Ahumada	奥斯卡·亚胡马达
	35	R·Sambueza	鲁宾斯·桑普萨
FW	11	Salas	萨拉斯
	9	Cavenaghi	卡维纳吉
	7	Cuevas	奎瓦斯
	20	Jose Maria Sand	何塞·马里桑德
	23	M·Lopez	马西·洛佩兹

Club Brugge 布鲁日

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	D·Verlinden	丹尼·威林登
	13	Butina	布提纳
	23	S·Stijnen	斯汀·斯京恩
DF	4	D·Rozehnal	大卫·罗泽赫纳尔
	2	De CocK	德·库克
	5	Van Der Heyden	范德海登
	26	Maertens	马尔特斯
	15	M·Spilar	马克·斯皮莱尔
	17	I·Gvozdenovic	伊万·格沃兹登诺维奇
	22	Van De Van	范德瓦
	25	H·Cornelis	汉斯·科内里斯
MF	6	P·Clement	菲利普·克莱门特
	3	T·Simons	蒂姆·西蒙斯
	8	G·Englebert	加坦·英莱伯特
	10	N·Ceh	纳斯贾·切赫
	36	J·Blondel	约纳哈·布隆德尔
	20	A·Stoica	阿林·斯托依卡
	31	K·Roelandts	凯文·罗兰茨
	21	S·Hermans	塞巴斯蒂安·赫尔曼斯
FW	7	G·Verheyen	根特·维赫耶
	18	A·Mendoza	安德斯·门多萨
	9	B·Saeternes	本特·萨依特奈斯
	16	Serebrennikov	塞尔博内尼科夫
	14	B·Balaban	博斯克·巴拉班
	24	T·Smolders	蒂姆·斯莫尔德斯
	19	R·Lange	鲁内·兰格
	30	V·Oliveira	维克托·奥利维拉

Anderlecht 安德莱赫特

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	D·Zitka	丹尼尔斯·季卡
	24	T·Peersman	特里斯坦·皮尔斯曼
	25	Jan Van Steenberghe	范·斯特恩博格
DF	27	V·Kompany	文森特·科帕尼
	30	H·Tihinen	汉努·辛恩
	6	M·Zewlakow	麦克尔·泽拉科夫
	3	O·Deschacht	奥利弗·德尚特
	5	De Boeck	德·博克
	34	L·Traore	拉米内·特劳内
	12	O·Doll	奥利弗·多尔
	23	Junior	儒尼奥尔
	37	Vanden Borre	范德博尔
	33	S·Hellings	塞尔吉奥·赫林斯
MF	15	B·Hasi	贝斯尼克·哈斯
	10	W·Baseggio	瓦尔特·巴塞吉奥
	17	C·Wilhelmsson	克里斯蒂安·维赫莫森
	11	Zetterberg	泽特博格
	4	Vanderhaeghe	范德哈赫
	14	M·Hendrikx	马克·亨德里克斯
	32	M·Martens	马腾·马特斯
	31	M·De Man	马克·德曼
	28	A·Guerk	安托依·古尔特
	7	G·Lovre	戈兰·劳雷
FW	26	A·Dindane	阿鲁纳·丁丹
	18	薛琦铉	涉 し崎: さ铉: け
	8	N·Jestrovic	内纳德·杰斯特洛维奇
	9	C·Zane	克莱顿·扎内
	22	Yaschuk	亚彻楚克
	29	D·Calencov	丹尼斯·卡伦科夫
	35	Sherjill Mac Donald	谢吉尔·麦克唐纳
	36	J·Legear	约纳哈·里格尔

Cruzeiro 克鲁塞罗

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Gomes	戈麦斯
	12	Artur	阿特鲁尔
	24	T・Braga	蒂亚戈・布拉加
DF	2	Cris	克里斯
	3	E・Dracena	埃杜・德拉塞纳
	4	Maurinho	毛林霍
	5	Leandro	莱昂纳多
	13	C・Couto	卡利塞特・库托
	14	Valentina	瓦伦蒂那
	15	Sandro	桑德罗
	16	Maicon	麦孔
	25	B・Quadros	布鲁诺・夸德罗斯
	26	Batatais	巴塔塔伊斯
MF	6	A・Maldonado	安德雷斯・马尔多纳多
	7	A・Recife	阿古斯蒂诺・里奇菲
	8	Wendell	温德尔
	9	Alex	阿莱克斯
	17	Mancuso	曼库索
	18	Jardel	贾德尔
	19	F・Melo	菲利佩・梅罗
	20	Marcio	马尔奇奥
	27	Martinez	马丁内兹
FW	10	Guilherme	古伊赫尔姆
	11	Alex Dias	阿莱克斯・迪亚斯
	21	Schwenck	斯切文克
	22	F・Lima	弗朗西斯科・利马
	23	Juisse	尤瑟
	28	Kanu	卡努
	29	Dudu	杜杜

AC Sparta Praha 布拉格斯巴达

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	29	Blazek	巴拉塞克
	1	Kouba	科巴
	31	Grigar	格里夏尔
DF	16	Hubschman	胡布斯曼
	17	Johana	约哈纳
	3	Labant	拉邦特
	22	Homola	霍姆拉
	18	Poledica	波利迪卡
	19	M・Petras	马丁・佩特拉斯
MF	4	Pergl	佩格尔
	15	R・Kovac	拉德斯拉夫・科瓦奇
	7	Zelenka	泽伦卡
	8	Poborsky	波博斯基
	10	Michalik	米查里克
	6	Sivok	西沃克
	11	Vorisek	沃里塞克
	27	Volesak	沃雷塞克
FW	9	I・Gluscevic	伊格・格鲁塞维奇
	20	Stajner	斯坦吉尔
	5	Rezek	雷泽克
	13	V・Gluscevic	瓦拉迪米尔・格鲁塞维奇
	21	T・Jun	托马斯・简
	23	Baranek	巴拉内克
	12	Malcharek	马尔查雷克

AEK Athens 雅典 AEK

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Michialidis	米奇阿里迪斯
	22	Hiotis	希奥蒂斯
	12	Lyberopoulos	里贝尔奥普罗斯
	41	Arabatzis	亚拉巴特基斯
DF	19	Amponsah	阿彭塞赫
	32	Kapsis	卡普西斯
	2	Borbokis	博尔博基斯
	17	Kasapis	卡萨皮斯
	5	Kostenoglou	科斯特诺鲁
	18	V・Moras	维格里斯・莫拉斯
	8	Kreek	克里克
	16	Georgeas	伊奥耶斯
	39	Toksas	托克萨斯
	81	Kappos	卡波斯
	27	Popov	波波夫
	38	Stergiatos	斯特耶托斯
MF	21	Katsouranis	卡特索拉尼斯
	6	Zagorakis	萨戈拉基斯
	23	Lakis	拉基斯
	10	Tsiartas	特斯亚塔斯
	3	M・Petkov	米伦・佩特科夫
	14	Rusev	鲁瑟夫
	35	Karameris	卡拉梅利斯
FW	9	Okkas	奥卡斯
	33	Lyberopoulos	里贝尔奥普罗斯
	20	Konstantinidis	康斯坦蒂尼迪斯
	26	Kostis	科斯蒂斯
	30	Ivic	伊维奇
	88	Nalitzis	纳里基斯
	40	Tsevas	特舍瓦斯

Olympiacos 奥林匹亚克斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	22	Katergiannakis	卡特西安纳基斯
	16	Bucek	布克
	34	Giannou	吉安诺
DF	32	Anatolakis	安纳托拉基斯
	19	Kostoulas	科斯托拉斯
	30	Pantos	潘托斯
	3	Venetidis	温提蒂斯
	2	Patsatzoglou	帕特萨特佐格罗
	25	Vallas	瓦拉斯
	71	Georgatos	耶奥加托斯
	44	Kouloucheris	科罗切里斯
MF	5	Karembeu	卡雷姆伯乌
	6	Stoltidis	斯托尔提蒂斯
	14	Mavrogennidis	马夫罗根里迪斯
	11	Djordjevic	德约德杰维奇
	20	Gonias	贡尼亚斯
	8	Georgiadis	耶奥吉亚迪斯
	4	Niniadis	尼里亚迪斯
	11	Kafes	卡菲斯
	17	Taralidis	塔拉里迪斯
FW	7	Castillo	卡斯蒂洛
	10	De Oliveira	德・吉奥瓦尼
	9	Choutos	楚乌托斯
	21	Kuzba	库茨巴
	23	Tatsis	塔西斯

Panathinaikos 帕那辛那科斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Nikopolidis	尼克波里迪斯
	12	Chalkias	查尔基亚斯
	25	Kotsolis	科特索利斯
DF	16	Kyrgiakos	克约吉亚科斯
	2	Henriksen	亨里克森
	5	Seitaridis	塞塔里迪斯
	6	Munch	穆奇
	3	Morris	莫里斯
	8	Goumas	戈马斯
	24	Vintra	文特拉
	32	Ventidis	维尼蒂迪斯
MF	20	Basinas	巴西纳斯
	14	Zutautas	祖陶塔斯
	35	Michaelsen	米查尔森
	4	Maric	马里奇
	10	Epalle	依帕利
	22	Sapanis	斯帕尼斯
	27	Konstantinidis	康斯坦蒂尼迪斯
	18	Sinmartean	辛马庭
	40	Gonzalez	贡扎列斯
FW	19	Konstantinou	康斯坦蒂诺
	11	Papadopoulos	帕帕多波罗斯
	7	Vlaovic	弗劳维奇
	9	Warzycha	瓦兹查
	23	Olisadebe	奥利萨德贝
	15	Demba–Nyren	杰姆巴・尼勒
	17	Oxyzoglou	奥斯佐戈罗

Benfica 本菲卡

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Moreira	莫雷拉
	12	Thornton	索罗顿
	24	C・Bossio	卡洛斯・博西奥
	51	H・Pereira	乌戈・佩雷拉
DF	3	Argel	安格尔
	33	R・Rocha	里卡多・罗查
	23	Miguel Monteiro	米格尔
	2	Armando Sa	阿曼多
	4	Luisao	路易萨奥
	32	H・Rodrigues	赫德尔・罗格里格斯
	5	Cristiano Rocha	克里斯蒂亚诺・罗查
	14	T・Fyssas	塔基斯・弗伊萨斯
	36	T・Gomes	蒂亚戈・戈麦斯
MF	30	T・Mendes	蒂亚戈・门德斯
	6	Petit	佩蒂特
	10	Zahovic	扎霍维奇
	20	Simao	西芒
	16	F・Aguiar	费尔南多・阿奎尔
	37	Fernandes	费尔南德斯
	19	Alex	阿莱克斯
	47	J・Pereira	若奥・佩雷拉
	39	H・Pinto	赫里奥・平托
FW	11	Geovanni Debeirson	吉奥瓦尼
	25	T・Sokota	托米斯拉夫・索科塔
	21	Nuno Gomes	努诺・戈麦斯
	9	Mantorras	曼托拉斯

FC Porto 波尔图

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	99	V・Baia	维克托・拜亚
	1	B・Vale	布鲁诺・瓦雷
	13	Simoes	西蒙斯
DF	2	J・Costa	若热・科斯塔
	4	R・Carvalho	里卡多・卡瓦尔霍
	22	P・Ferreira	保罗・费雷拉
	8	Nuno Valente	努诺・瓦伦特
	3	E・Silva	佩德罗・埃曼努埃尔
	5	R・Costa	里卡多・科斯塔
	30	M・Silva	马里奥・席尔瓦
	7	Secretario	塞克塔里奥
MF	6	Costinha	科斯蒂尼亚
	14	S・Conceicao	塞尔吉奥・康西卡奥
	18	Maniche	马尼切
	10	Deco	德科
	23	P・Mendes	佩德罗・门德斯
	16	C・Peixoto	塞萨尔・佩索托
	17	Bosingwa	博西尼瓦
	20	M・Ferreira	马可・费雷拉
	15	Alenichev	阿伦尼切夫
	19	C・Alberto	卡洛斯・阿尔贝托
	25	B・Fernandes	布鲁诺・费尔南德斯
FW	77	B・Mccarthy	本尼・麦卡特尼
	11	Derlei	德尔雷
	9	JankauskaS	扬卡乌斯卡斯
	21	Maciel	马西尔
	28	B・Moraes	布鲁诺・莫拉雷斯

Sporting Lisbon 里斯本竞技

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	76	R・Pereira	里卡多・佩雷拉
	1	N・Pereira	尼尔送・佩雷拉
	12	T・Ferreira	蒂亚戈・费雷拉
DF	4	Anderson Polga	安德森
	22	Beto	贝托
	15	M・Garcia	米格尔・加西亚
	23	R・Jorge	鲁伊・诺热
	2	Quiroga	奎罗加
	6	H・Vieira	乌戈・维亚纳
	24	M・Sergio	马里奥・塞尔吉奥
	45	Santamaria	桑塔马利亚
	21	Paito	派托
MF	27	Custodio	库斯托迪奥
	26	Rochemback	罗申巴克
	8	P・Barbosa	佩德罗・巴尔博萨
	25	J・Pinto	若奥・平托
	3	R・Bento	鲁伊・贝托
	17	P・Bento	保罗・贝托
	77	Tinga	庭加
	10	Sa Pinto	萨・平托
	11	Tello	特尔奥
	30	Tonito	托尼托
	29	Clayton	克莱顿
	5	C・Martins	卡洛斯・马丁
FW	19	E・Silva	埃尔皮迪奥・席尔瓦
	31	Liedson	里德森
	9	M・Niculae	马留斯・尼库莱
	16	Lourenco	洛伦科

Lokomotiv Moscow 莫斯科火车头

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Ovchinnikov	奥夫奇宁科夫
	9	Nigmatullin	尼马图林
	22	Khapov	卡哈波夫
DF	14	Pashinin	帕西宁
	2	Nizhegorodov	尼泽戈罗科夫
	16	Evseev	埃夫舍夫
	19	Sennikov	森尼科夫
	23	Yevsikov	耶茨西科夫
	3	Chapanga	查潘加
	4	Lekgetho	莱克格索
	41	Gurenko	格伦科
	46	Khatazhenkov	卡哈塔哲诺科夫
MF	30	Asatiani	阿萨蒂阿尼
	8	Maminov	马米诺夫
	10	Loskov	洛斯科夫
	7	Izmailov	伊茨马伊洛夫
	18	Cesnauskis	切斯纳斯科伊斯
	28	Khokhlov	科霍科赫洛夫
	63	Bilyaletdinov	比尔亚雷特迪诺夫
	29	Voznesenskiy	沃苓舍斯基
	35	Akhalkatsi	卡哈尔卡西
FW	50	Obiorah	奥比奥拉赫
	32	Ashvetia	阿斯维蒂亚
	11	Sychev	辛切夫
	15	Buznikin	布兹尼金
	25	Pimenov	皮门诺夫
	52	Parks	帕克斯
	99	Wagner	瓦格尔
	77	Leandro	莱昂德罗

Spartak Moscow 莫斯科斯巴达

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	30	Kowalewski	科瓦尔维斯基
	16	Lomaia	洛马亚
	44	Nevokshonov	内夫科索诺夫
	46	Zuev	祖耶夫
DF	5	Iencsi	伊恩切斯
	7	Petkovic	佩特科维奇
	18	Parfenov	帕芬诺夫
	2	Kovtun	科夫顿
	15	Z・Ovona	佐亚・奥冯纳
	29	Mitreski	米特雷斯基
	3	Kebe	科贝
	31	Tamas	塔马斯
	35	Akhmedov	阿赫梅多夫
	43	Carlaschuk	卡拉斯楚克
MF	6	Trobok	索博克
	14	Kalinichenko	卡林切恩科
	25	Pavlenko	帕夫伦克
	40	ASamedov	桑姆多夫
	13	Stanic	斯坦尼奇
	20	M・Sosa	马塞罗・索萨
	4	F・Soava	弗尔林・索瓦
	19	Urbanek	乌尔巴内克
	9	Titov	季托夫
	45	O・Ivanov	奥尔格・伊万诺夫
	41	Torbinskiy	托尔宾斯基
FW	28	Pjanovic	帕扬诺维奇
	10	Pavlyuchenko	帕夫鲁伦切科
	8	DanishevskiY	丹尼舍斯基
	23	Pogrebnyak	普格雷布恩雅克
	36	Leshonok	列斯霍诺克
	37	Kink	金克
	60	Sonin	索尼恩

Celtic 凯尔特人

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	20	Douglas	道格拉斯
	22	Marshall	马绍尔
DF	6	Baldd	巴尔德
	23	Varga	瓦加
	5	Valgaeren	瓦尔加伦
	16	U・Laursen	乌尔里克・劳尔森
	35	Mjallby	米亚尔比
	41	J・Kennedy	约翰・肯尼迪
	44	McManus	麦克马努斯
	45	K・McBride	凯文・麦克布莱德
MF	4	McNamara	麦克纳马拉
	19	S・Petrov	斯蒂连・佩特罗维奇
	11	S・PearsoN	史蒂芬・佩尔森
	17	Agathe	阿加特
	8	A・Thompson	阿兰・汤普森
	9	Sutton	萨顿
	3	M・Sylla	默罕默德・希拉
	14	Lambert	拉博特
	18	N・Lennon	内尔・列侬
	43	L・Miller	利亚姆・米勒
	39	J・Smith	亚梅・史密斯
FW	10	J・Hartson	约翰・哈特森
	7	H・Larsson	亨里克・拉尔森
	33	R・Wallace	洛斯・华莱士
	29	Maloney	马洛尼
	37	Beattie	比亚蒂

Rangers 格拉斯哥流浪者队

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Klos	克罗斯
	22	McGregor	麦克格里格尔
DF	3	C・Moore	克拉格・摩尔
	5	Frank De Boer	弗兰克・德波尔
	15	Khizanishvili	卡西赞尼斯维尔
	18	Ball	鲍尔
	25	H・Berg	亨宁・博格
	12	R・Malcolm	罗伯特・马尔康姆
	16	P・Vanoli	保罗・瓦诺尼
	21	Ross	洛斯
	34	A・Dowie	安迪・道维
	35	A・Hutton	阿兰・霍顿
MF	4	Emerson	埃默森
	23	Arteta	阿特埃塔
	2	Ricksen	里克森
	8	Nerlinger	内林格尔
	11	Rae	莱尔
	27	S・Hughes	史蒂芬・休斯
	30	Burke	伯克
	20	Capucho	卡普舒
	14	Ronald De Boer	罗纳德・德波尔
	37	H・Namouchi	哈梅德・拉穆齐
	40	A・Walker	阿莱克斯・沃克
FW	26	Lovenkrands	洛温克兰斯
	10	Mols	莫尔斯
	7	Arveladze	阿尔维拉德泽
	19	S・Thompson	史蒂文・汤普森
	38	Duffy	达菲
	39	T・Brighton	汤姆・布莱顿
	52	B・Fetai	本杰明・菲泰

Partizan Belgrade 贝尔格莱德游击

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Radakovic	拉达科维奇
	27	Pantic	潘蒂奇
	30	Kralj	克拉杰
	41	Jovsic	约弗西奇
	46	R・Ilic	拉迪萨・伊利奇
DF	14	Djordjevic	德约德杰维奇
	7	Stojanoski	斯托扬诺斯基
	15	Malbasa	马尔巴萨
	2	Cirkovic	西尔科维奇
	26	Rzasa	日扎萨
	8	Boya	博亚
	25	Bajic	巴季奇
	3	Jeremic	耶尔米奇
	5	Ognjanovic	奥格扬诺维奇
	13	N・Miskovic	耐纳・米斯科维奇
	21	Z・Mirkovic	扎兰・米尔科维奇
	24	Savic	萨维奇
	38	Rnic	雷尼奇
	37	Pajovic	帕约维奇
MF	28	Nadj	纳杰
	11	Cakar	萨卡尔
	18	Ivic	伊维奇
	10	Drulovic	德鲁诺维奇
	32	Radovic	拉多维奇
	40	Atanackovic	阿塔纳科维奇
	36	Marinkovic	马林科维奇
FW	17	Iliev	伊列夫
	9	Delibasic	德利巴西奇
	23	Brnovic	布诺维奇
	33	Vukcevic	维克切维奇
	34	Grubjesic	格鲁别西奇
	35	Veselinovic	维塞林诺维奇

Besiktas 贝西克塔斯

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Cordoba	科尔多瓦
	33	Mustafa	穆斯塔法
	22	Kursunlu	库尔桑鲁
	32	Yildiz	伊尔迪兹
DF	2	A・Emre	阿西克・埃姆雷
	30	C・Zago	卡洛斯・扎戈
	5	R・Guiaro	罗纳尔多・古亚诺
	19	Ibrahim	易普拉辛
	55	Gokhan	戈克汉
	79	Hacibektasoglu	哈西贝克塔索鲁
MF	3	Tayfur	塔伊丰
	20	Giunti	琼蒂
	17	Dobra	德布拉
	10	Sergen	塞尔根
	9	Pancu	潘库
	4	Ahmet	亚梅特
	6	Yasin	亚辛
	8	Begecarslan	贝格卡斯兰
	41	Topraktepe	托帕特克特佩
	14	A・Umit	阿丁・尤米特
	67	Tumer	图梅尔
	77	A・Hassan	阿梅德・哈桑
	23	A・Umit	阿塔莱・于米特
	25	Zeybekoglu	泽耶贝孔鲁
	16	Ozkan	奥兹坎
FW	29	Ilie	伊利耶
	71	K・Okan	科克・奥坎
	7	D・Ahmet	杜尔桑・阿梅特
	11	Sinan	辛南

Galatasaray 加拉塔萨雷

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Mondragon	蒙德拉贡
	12	Ercetin	厄塞汀
	78	Kingston	金士顿
DF	23	Usta	乌斯塔
	3	Bulent	布伦特
	29	C・Prates	塞萨尔・布拉特斯
	4	Orhan	奥尔汗
	67	Penbe	彭贝
	2	Erdogan	厄尔多冈
	57	H・Unsal	哈坎・云萨尔
	35	E・Uctu	厄索伊・乌克图
MF	24	Petre	皮特
	55	Sarioglu	萨里奥格鲁
	20	Volkan	沃尔坎
	8	Batista	巴蒂斯塔
	18	Ayhan	阿约翰
	19	Cihan	西汉
	33	Murat	穆拉特
	7	Berkant	布尔坎特
FW	11	H・Sas	哈桑・萨斯
	10	H・Sukur	哈坎苏克
	25	Arif	阿里夫
	9	U・Karan	于米特・卡兰
	15	Bratu	布拉图
	13	E・Kaymakci	厄尔普・卡伊马齐
	14	Baljic	巴尔季奇
	41	U・Ugur	乌卡・乌古尔

Dynamo Kyiv 基辅迪纳摩

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	21	Reva	涅瓦
	1	Shovkovskiy	索夫科夫斯基
DF	13	Sablich	萨比利奇
	32	Gavrancic	加弗兰西奇
	11	Peev	佩夫
	3	Fedorov	费德罗夫
	4	Holovko	霍罗夫科
	5	Nunes	努涅斯
	6	Dmitrulin	迪米楚林
	26	Nesmachny	内斯马奇尼
	24	Amuslashvili	阿穆斯拉斯维利
	35	Yatsenko	雅兹森科
	37	Yussuf	尤瑟夫
	33	Bidnenko	彼登内科
MF	30	El Kadouri	埃尔卡多里
	7	Leko	莱科
	14	Husin	胡辛
	20	Gusev	古舍夫
	8	Belkevich	贝尔科维奇
	2	Khatskevich	卡哈斯科维奇
	17	Ghioane	吉奥亚内
	12	Onischenko	奥尼森科
	10	Cernat	森纳特
	88	Aliyev	阿利耶夫
FW	27	Kornilenko	科尼年科
	23	Verpakovskis	维帕科夫斯基斯
	15	Rincon	林孔
	16	Shatskikh	萨斯基赫
	9	Kleber	克莱比尔
	18	R・Nanni	罗贝托・纳尼
	19	Ognjenovic	奥格杰诺维奇
	25	Milevskiy	米列夫斯基

阿根廷经典明星队

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	18	Pumpido	蓬皮多
	23	Fillol	菲洛尔
DF	5	Brown	布朗
	9	Cuciuffo	库希福
	19	Ruggeri	鲁杰里
	13	Garre	加雷
	24	Passarella	帕萨雷拉
	8	Luis Galvan	路易斯・加尔文
	20	Tarantini	塔兰蒂尼
	15	Olguin	奥查恩
MF	2	Batista	巴蒂斯塔
	14	Giusti	朱斯蒂
	12	Enrique	恩里克
	7	Burruchaga	布鲁查加
	1	Ardiles	阿尔迪莱斯
	6	Gallego	加列科
	16	Ortiz	奥迪斯
FW	10	Maradona	马拉多纳
	11	Valdano	瓦尔丹诺
	4	Bertoni	巴托尼
	22	Diaz	迪亚斯
	25	Kempes	肯佩斯
	36	Di Stefano	迪・斯蒂法诺

巴西经典明星队

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	22	Leao	里奥
	1	Gilmar	吉尔马
DF	3	Oscar	奥斯卡
	14	Pereira	佩雷拉
	2	Leandro	里昂德罗
	6	Junior	儒尼奥尔
	23	Alberto	阿尔伯托
	4	Julio Cesar	朱利奥・塞萨尔
	12	N・Santos	N・桑托斯
	25	D・Santos	D・桑托斯
MF	5	Cerezo	塞雷佐
	15	Falcao	法尔考
	8	Socrates	苏格拉底
	10	Zico	济科
	13	Didi	迪迪
	20	Rivelino	利维拉诺
	21	Gerson	热尔松
	17	Jairzinho	雅尔津霍
FW	7	Muller	穆勒
	9	Careca	卡雷卡
	16	Garrincha	加林查
	10	Pele	贝利
	19	Tostao	托斯陶

英格兰经典明星队

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	22	Shilton	希尔顿
	1	Gordon Banks	班克斯
DF	4	Butcher	布切尔
	5	Fenwick	芬维克
	17	Sansom	桑森
	2	Stevens	史蒂文斯
	6	Bobby Moore	博比・摩尔
	18	Wright	赖特
	3	Wilson	威尔森
MF	14	Hoddle	霍德尔
	19	Gascoigne	加斯科因
	16	Robson	罗布森
	20	Duncan Edwars	邓肯・爱德华
	9	Bobby Charlton	博比・查尔顿
	15	Waddle	瓦德尔
FW	12	Lineker	莱因克尔
	21	Keegan	基冈
	7	Matthews	马修斯
	11	Finny	芬利
	23	Dixie Dean	迪克逊・迪恩
	13	Francis	弗朗西斯
	8	Greaves	格雷夫斯
	10	Hurst	赫斯特

法国经典明星队

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Bats	拜特斯
GK	22	Ettori	艾托尼
DF	3	Tresor	谢索尔
DF	6	Bossis	博西斯
DF	2	Amoros	阿莫罗斯
DF	4	Battiston	巴蒂斯顿
DF	5	Janvion	雅维恩
DF	15	Lopez	洛佩斯
MF	9	Fernandez	费尔南德兹
MF	12	Giresse	吉雷瑟
MF	14	Tigana	蒂加纳
MF	8	Tusseau	特苏奥
MF	13	Genghini	格希尼
MF	11	Ferreri	费拉里
MF	20	Kopa	科帕
FW	17	Papin	帕潘
FW	7	Cantona	坎通纳
FW	16	Bellone	贝隆尼
FW	23	Six	萨斯
FW	18	Rocheteau	洛捷图
FW	19	Stopyra	斯托皮拉
FW	21	Fontaine	方丹

德国经典明星队

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	22	Maier	迈耶
	1	Schumacher	舒马赫
DF	2	Vogts	福格茨
	5	Schulz	舒尔茨
	4	Beckenbauer	贝肯鲍尔
	3	Schnellinger	施内林格
	21	Breitner	布雷特纳
	6	Buchwald	克沃尔德
	14	K・Forster	K・福斯特
	15	Kaltz	卡尔兹
MF	16	Bonhof	邦霍夫
	10	Netzer	内策尔
	12	Overath	奥维拉特
	20	Grabowski	拉博夫斯基
	23	Brehme	布雷默
	17	Schuster	舒斯特尔
	18	Haller	哈勒尔
	8	Matthaus	马特乌斯
FW	13	Muller	G・穆勒
	11	Rummenigge	K・鲁梅尼格
	7	Littbarski	利特巴尔斯基
	19	Voller	沃勒尔
	9	Seeler	席勒

意大利经典明星队

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	1	Zoff	佐夫
	22	Zenga	曾加
DF	7	Scirea	西里亚
	5	Collovati	科拉瓦迪
	2	Bergomi	贝尔戈米
	12	Gentile	詹蒂莱
	6	Baresi	巴雷西
	3	Facchetti	法切蒂
MF	14	Tardelli	塔尔德利
	13	Oriali	奥利亚里
	4	Cabrini	卡贝里尼
	9	Antognoni	安东诺尼
	16	Conti	孔蒂
	19	Boniperti	博尼佩尔蒂
	10	Rivera	里维拉
	30	Sivori	西沃里
FW	20	Rossi	罗西
	18	R・Bettega	贝特卡
	11	Mazzola	马佐拉
	29	Riva	里瓦
	21	Vialli	维亚利
	23	Mancini	曼奇尼
	24	Schillaci	斯基拉奇

荷兰经典明星队

位置	背号	英文译名	中文译名
GK	18	Jongbloed	琼博特
	1	Van Breukelen	范・布鲁克伦
DF	5	Israel	依斯雷尔
	30	Suurbier	苏比亚
	2	Krol	克罗尔
	25	Hulshoff	胡索夫
	4	R・Koeman	R・科曼
	2	Van Tiggelen	范・蒂格伦
MF	32	Haan	阿里・汉
	3	Van Hanegem	范哈内亨
	26	Jansen	简森
	23	Neeskens	内斯肯斯
	20	Wouters	沃特斯
	6	Van Arele	范・阿雷利
	17	Rijkaard	里杰卡尔德
	13	E・Koeman	E・科曼
	10	Gullit	古力特
	8	Muren	穆伦
	7	Vanenburg	范内博格
FW	16	Rep	雷普
	14	Cruyff	克鲁伊夫
	15	Rensenbrink	伦森布林克
	12	Van Basten	范・巴斯腾

Developed by Climax. Climax and its logo are trademarks of Climax Group. © 2004 Microsoft Corporation. All rights reserved.

SUDEKI

《SUDEKI》是个纯美国风格的ARPG，游戏有着独特的世界观，完全凭借XBOX强大的机能展现全3D景观。四名角色都有其独特的本领，玩家需要发挥角色各自的长处，破解一个又一个的谜题，打倒一个又一个的强敌。

操作简介

左摇杆	角色移动/←→横移、↓↑前后移动(主观视点)
右摇杆	控制视点移动/瞄准敌人(远程攻击)
十字键	使用随手物品
A键	决定/垂直攻击(近身攻击)/射击(远程攻击)
B键	取消/同时攻击多位敌人
X键	水平攻击　　　变换武器(远程攻击)
Y键	显示简易选单
黑/白键	更换控制人物
L键	切换为主观视点
R键	防御（防御+左摇杆可向前、后翻滚）/射击(远程攻击)
START	显示主选单/暂停游戏（战斗中）
BACK	取消

冒险指引

A)地图

在游戏进行中画面左上方会有平面地图显示，这对冒险是相当重要的。因为游戏的比较复杂，为避免走冤枉路一定要经常查看地图。地图上的白点为主角位置，黄色光束是主角的视线方向；紫色点是同伴位置；绿色点是NPC；红点则是敌人，黄色箭头则是玩家进入一个区域时的入口。还有在地图圈外的白色箭头则代表目前需要前往地区的方位。

B)移动与战斗

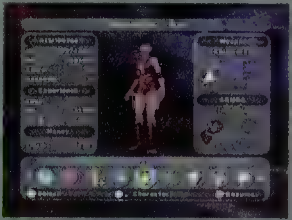
1)移动

游戏会分为移动与战斗两种模式。移动模式时角色会把武器收起，遇到NPC时可以按A键与他们对话。而一些可破坏的物品或能开启的门，也都会有提示。

2)战斗

至于战斗则是当角色进入特定区域时，可以出入的道路都会被藤蔓等封锁，这时角色会拿出武器与敌人战斗，当全灭该区敌人后道路才会开通。

D)主选单说明



[illegible]

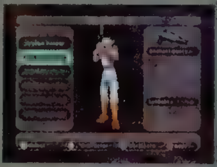
WORLD MAPS：[illegible]

OPTIONS 修改游戏的基本设定。

QUEST LOG [illegible]

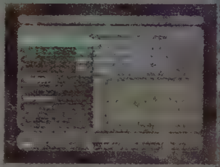
MONSTER COMPENDIUM [illegible]

ARMOR 查看角色的防具。

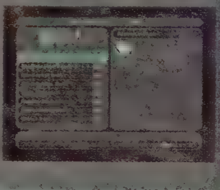


[illegible]

[illegible]



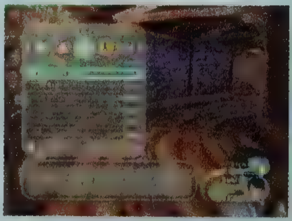
[illegible]



[illegible]

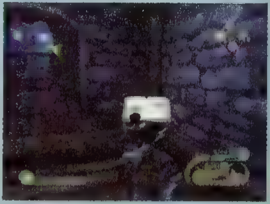
QUIT [illegible]

E)快速选单说明



在移动或战斗中按Y键，都会显示快速选单，里面会追加一些主选单所没有的项目。其中"A.I. SETTINGS"是设定由电脑控制的同伴在战斗中所采取的态度：ATTACK(A)是攻击，DEFEND(D)是防御，RETREAT(R)是回避，选择后会在角色名称右边显示。

F)如何记录



在城镇、野外，或是迷宫中，会遇到一个有书本的台座，那就是能保存游戏进度的SAVE POINT。由于经常会遇到突如其来的敌人，为避免因为不幸战死而要重新再玩一遍，最好是每次遇到都记录。

G)随时更换角色

本作最多能让四人同时参加战斗，不过由于是ARPG，所以游戏中玩家最多只能控制其中一位角色，平常移动时其余三人会跟随玩家移动，而在战斗时会由电脑负责自动作战。只要在游戏中按黑键或白键，无论什么时候玩家都可以自由更换控制的角色。另外战斗时需要随时留意同伴的HP，当他们陷入困境时，便要尽快使用回复魔法或更换控制的角色以使用回复道具，避免我方战力受损。

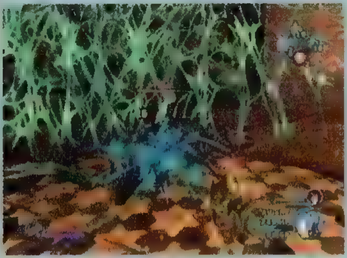
●Microsoft●A·RPG●发售中●1人玩●299元●DVD-ROM
●对应硬盘记忆/记忆卡●http://www.xbox.com/

两种战斗方式

本作虽然是ARPG，但与同类游戏最大的分别在于并不只是单纯使用角色砍砍杀杀，根据角色不同的能力，战斗的方式也会有所差异。基本上分为近身攻击和远程攻击两种类型：泰尔与布琪属于近身攻击类，而艾莉斯和艾尔柯则是远程射击类。

A)近身攻击

近身攻击和一般ARPG一样，需要控制人物使用刀剑类武器与敌人进行近身战，在战斗中利用A键(纵斩)和X键(横斩)的组合还可以使用出多种连续攻击技。需要注意的是使用连续技按键不能过快，节奏可以参照画面左下会的按键提示，不过要求并不苛刻，使用起来并不困难。



B)远程射击

远程射击的最大特色就是战斗以主观视点进行。画面中间为准星，当敌人进入攻击范围后准星会变成红色，这时攻击基本都能命中，感觉上更接近FPS游戏。攻击时按A键或R键为射击，按X键可以更换另外所持有的武器。射击武器的规律是攻击力高但上弹速度慢；攻击力低却可以连射，使用哪种类型就要根据实际战况了。

C)魔法攻击

除了以上两种战斗方式外，还有角色各自的魔法及特殊攻击技。只要在战斗中按Y 键选择快速选单，就会进入BULLET–TIME时间。这时玩家可以控制角色发动魔法(SKILLS)或特殊技(SPIRITS STRIKES)。其中魔法设有攻击范围，而且决定后一段时间内可以用左摇杆选择攻击方向，之后就会发动；而获得特殊技的前提是角色防具升级(在剧情中自动升级)。

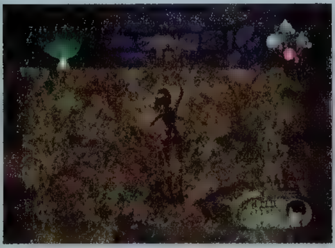
角色能力简介

A)泰尔(TAL)

战士型的泰尔除了是近身战的高手外，他的力量也是最高的，所以搬动重物的工作自然也就落在他的身上，只要走到可移动的障碍物前按A键不放便可。

B)艾莉斯(AILISH)

身为公主的艾莉斯拥有魔视能力，在闪烁金光的地方，按L键进入主观视点，然后再按A键就会使隐藏的东西显现，有可能是宝箱或者是机关，甚至是隐藏通道。



C)布琪(BUKI)

身手敏捷的布琪的特殊技能是利用她手中的钢爪可以在一些特别的墙壁上攀爬，以便来到一些其他人无法到达的高台拿取物品或按动开关。

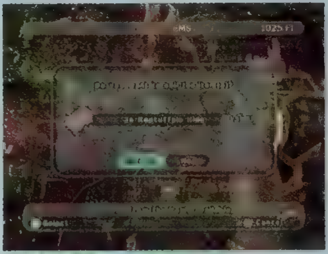
D)艾尔柯(ELCO)

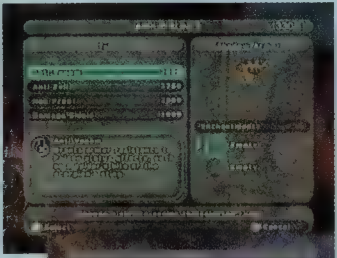
发明家艾尔柯身上的装备十分先进，而他的特殊技能就是背上的喷射器，可让他实现长距离飞行。不过要注意的是喷射器需要燃料，必须在金色矿石旁补充。

心得篇

A)活用设施

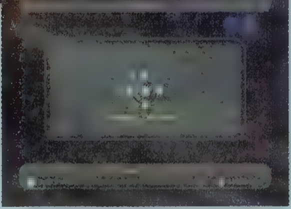
地图上会有四种符号，分别代表不同的设施：刀叉是旅店(INN)，付钱就能回复所有的HP与SP；魔法师(KAMO SHOP)是道具店，能购买各式道具、武器或贩卖货物(不同地区价格有差异)。打铁(BLACKSMITH)是铁匠，附钱能为武器和防具附加额外能力。天秤(TRADER)则是交易商，可把冒险中得到的货物卖给他换取金钱。

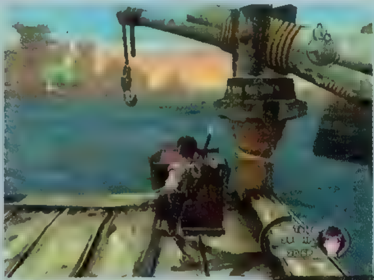




B)设置随手物品

由于本作是ARPG，因此在作战中不允许玩家打开主选单使用道具，所以如何有效地回复体力相当重要。画面右上角会显示随手道具，玩家设定后，在行动中便可随时按十字键使用设定好的道具，对于冒险会有极大的帮助。



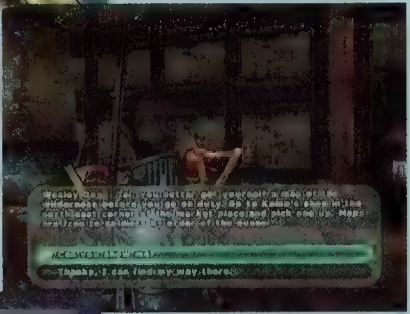


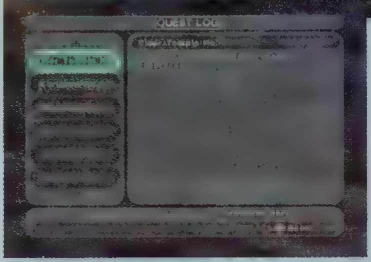
C)破坏物品

在冒险途中会看见许多瓶子、木箱、木桶等物品，当靠近时会提示按A键破坏。里面会出现各种东西，如回复药、货物或钱，因此千万不要错过任何可破坏的东西。

D)与人谈话

游戏中基本上所有角色都能对话，连路人也都是全程配音。他们除了会给出重要提示外，有些NPC会为主角引路有些会有支线任务拜托玩家。





E)时常查看任务

打开主选单选择“QUEST LOG”，会有目前需要完成任务的提示。里面不仅有任务的大体介绍，甚至连目的地名称和关键NPC姓名都会给出，确实是很体贴的设计。

F)战斗技巧

游戏中战斗当然是最重要的环节。选用近身攻击的角色在攻击时要尽量利用按键的组合发动连续技，威力会比单发攻击强很多，另外在游戏后期被大量敌人包围时，可以复数攻击的连续技会相当有效。如果控制射击系的角色，由于HP和防御力较低，加上常用武器都存在上弹时间，因此建议一边攻击一边移动，尽量避免被逼到版边无法逃离，如有被敌人围住可以按B键将他们赶退。

硬拼在游戏里是大忌，尽量绕到敌人身后再攻击，尤其是BOSS战。掌握人的攻击规律，使用R键+左摇杆闪开，然后趁敌方硬直时从后攻击，这才是最有效最安全的战斗方法。

主线流程攻略

1）泰尔（Tal）要在新兵营接受训练。按照屏幕上方的指示熟悉剑士基本战斗方式。

2）在Illumina Castle，先到Kamo的商店拿取世界地图。

3）从正门出发，经过战道进入Illumina Countryside。顺着大路一直走，消灭沿途出现的敌人。初期出现的敌人并不强，建议玩家先干掉会远程攻击的Deathbringer（盔甲色发红）；之后不久体型巨大，会用盾牌防御的Grotesque比较麻烦。它的攻击力和体力都很高，好在动作迟缓，玩家可先防御，在它攻击前向任意方向闪躲，之后趁它处于僵硬时使用连续技（推荐使用“X·X·A”）。注意的是，当Grotesque的HP不多时，它会自爆，小范围内我方角色都会受到很大伤害。当发现它有自爆倾向时一定要往远跑！泰尔走到尽头，遇上第一个BOSS：Siege Ogre。它与Grotesque类似，同样属于高攻击低回避。它还会吐出毒水，角色中毒的话HP会不断下降，直到减死！不过只要玩家从其后方发动进攻，基本上都能躲开。当BOSS的HP降到4/5时，速度会加快，重击附带小范围伤害判定，同时增加新招数：放屁。当它周围出现绿色气体时绝对不要靠近，否则会中毒。总的来说Siege Ogre攻击方式比较单一，很容易掌握进攻规律，还是比较容易对付的。

4）击退了敌人的进攻，接下来的任务是寻找公主艾莉斯（Ailish）。继续往前走，来到New Brightwater。进入Densi的家（锻治屋的对面），得知公主在灯塔。找到公主后，艾莉斯加入。

5）保护公主安全返回Illumina Castle。与游戏刚开始一样，艾莉斯也会进行训练。作为魔法师，战斗方式与泰尔截然不同（更接近FPS游戏）。完成基本训练后，还要使用艾莉斯的魔视能力找到隐藏的开关，才能继续前进。在城堡门前会遇到大批敌人，建议玩家控制艾莉斯在远处攻击，吸引敌注意力（电脑会优先攻击玩家控制的角色）。只要注意同伴的体力，还是不难获胜的。

6）回新兵营找Arlo，向他汇报战况。但Arlo因为儿子的战死而变得不可理喻，还将泰尔骂了出来（在新兵营，推开箱子可得到力量+10的道具）。

7）去皇宫参见皇后。在这里，艾尔科（Elco）与布琪（Buki）针对是否要使用水晶的力量而发生激烈争吵。最后布琪独自离去，而皇后命令艾尔科和泰尔一起去Shadani—Mo找寻水晶。

8）追随泰尔一行前往Shadani—Mo。稍做整理后，艾莉斯也踏上了去Shadani—Mo的旅程。向右转（如图），会遇到牧羊人请求玩家帮忙。在答应他之前可以先将羊赶到羊圈附近，这样就可以在规定时间完成任务了。顺着路标往前走，途中发生剧情，艾莉斯的服装升级。继续往前走，就能到达目的地—Shadani—Mo。

9）拜访Carrick Lore，取得前往神殿的资格。Carrick Lore的家就在村子的最里面。

10）驱除神殿里的恶魔。虽然Carrick Lore很痛快地允许艾莉斯进入神殿，但条件是要帮助他们消灭里面突然出现的怪物。

11）在Carrick Lore家的后面，答应Tamista收集3个Glue—Spider。

12）终于，在神殿入口前追上了泰尔等人。大家决定兵分两路，艾尔科和布琪负责神殿上方，而泰尔和艾莉斯从下向上清理神殿。神殿里蜘蛛怪的攻击大多带有毒属性，如果资金允许，进洞之前在锻治屋为泰尔和艾莉斯的防具添加防毒属性。

13）消灭蜘蛛怪后，将3个火台按颜色推到相应位置（其中一个需要使用艾莉斯的魔视），挡在门前的障碍物就会消失。

14）顺着道路往前走，在上层火盆前，用蓝火＋红火开启紫色门；用蓝火＋黄火打开绿色门。

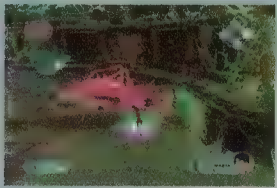
15）转为控制另一队。用布琪爬上高台，打开门锁。在二楼大厅利用艾尔科，飞到远处的平台打开大门。Hall of Warriors里会遇到新敌人。建议先打倒绿色的Arconite Warlock，因为它会使用我方能力下降的范围魔法。

16）来到Dragon Chamber，玩家需要从两边分别到达大门前。艾尔科可以直接飞过去而布琪需要从旁边的墙爬过去。同时站在地上的机关处，门就会打开。

17）又换成控制泰尔和艾莉斯。顺着道路向前走，将两旁隐藏的石雕像（用艾莉斯的魔视）拉到指定位置，这样被封住的大门就会打开。

18）同样来到Dragon Chamber（下层），由于出口被蛛网粘住只有向下走。将底层的石柱推到指定位置就可以启动机关，将蛛网烧光（石柱上光球要朝向中心，正确的话地面会发光）。

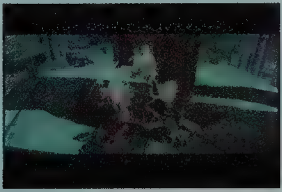
19）会合后，布琪执意自己去消灭蜘蛛王。蜘蛛王初期只有前冲，爪击（附带毒属性）和重击（范围攻击）。玩家要先在裹满蛛网的祭台前，引诱它冲过来。成功的话BOSS全身闪红光，同时会被蛛网缠住很长一段时间，足够打两套连续技的。之后要及时远离，避免被范围攻击伤到。一定时间后，BOSS会吐出紫色液体，作用是使玩家的角色动作迟缓。不过只要坚持之前的打法还是比较容易对付的。



20）寻找回到Illumina Castle的路。一行人被传送到了名为Shadow Nexus的陌生地方。沿路向前走，会遇到新种类敌人，其中白铠甲的Bat Spirit会吐出有毒属性判定的肉块。注意，即使肉块没能命中，但还会在地面上存在一定时间（上面飞着大团的苍蝇），不小心踩上同样会中毒。另外Shadow Nexus出现的敌人，被击倒后差不多都会掉下名为Spirit Orb的宝石，这是比较有用的道具，现在就应该注意收集（即使收集满99个，在后面都会感到不够）。

21）继续向前走，经过吊桥（鬼魂碰到玩家控制的角色会减血）在路左边小道的尽头能够找到Ghost Orb，作用是将鬼魂的攻击转化为角色的HP和SP（用过一次或经过吊桥都会坏掉）。继续前进，进入大门左边的岔路，会看到Mexam的家。他会介绍Shadow Nexus并打算协助泰尔等人。更好的是之后随时可以到他家回复HP和SP。

22）经过Mexam的指点，泰尔等人得知要想回到自己的世界必须先要找到Navigation Stone。经过吊桥（右侧能找到另一颗Ghost Orb），在前厅里见到了BOSS：Farex Lore。它同样属于近身攻击型，但前冲的距离和速度都非常惊人。同时BOSS还会不时召唤杂兵，建议玩家控制艾尔科（装备Ion Fluxinator），围着BOSS慢慢耗。只要始终保持侧向移动，BOSS的攻击基本都会落空，虽然它还会使用电击（小规模范围攻击），但只要保持一定距离便可以忽视。杂兵完全可以交给同伴，只不过



在“逗”BOSS的时候最好和它单挑，免得同伴被误伤。

23）用布琪爬上岩石，一路向前跑（这里不会出现敌人），在尽头终于找到了Navigation Stone，同时防具升级。

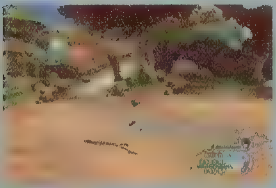
24）原路返回最初来到的地方。在途中遇到了收集Spirit Orb的Pitt，可以用25个Spirit Orb换取一件不错的武器。当取得全部4件武器后，还能够将Spirit Orb卖给Pitt。

▲要想拿全武器99块宝石当然不够。

25）得到Mexam的协助，4人终于回到了New Brightwater。公主说累了不想再走，没办法只好去找条船。在锻冶屋的右边，控制布琪爬下去，在报废的木船旁可以找到船桨；再与小船船主对话就能够乘坐小船回到Illumina Castle。

26）回到Illumina Castle，再次帮助牧羊人，会得到高价的Illumina Opal。准备妥当后，来到皇宫的研究室，把水晶交给研究人员任务就算完成。

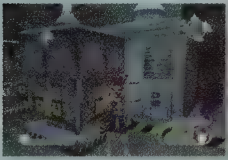
27）来到皇宫发生剧情后，艾莉斯和布琪决定乘坐飞艇前往Transentia。从原先被挡住的路向里走（如图），进入Transentia Road。顺着路标来到悬崖边，用魔视找到并开启机关；从另一边爬下去打开开关，令吊桥出现。经过Clockwork Road，与机器人对话，就可以上船了。

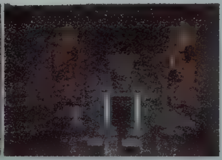


28）泰尔和艾尔科因为同样的原因也要乘飞艇去Transentia。到达目的地后，去Transentia University拜访Hayton，请求他协助寻找水晶。在3层（Level3），艾尔科不仅见到了Hayton，也与先前到达的艾莉斯和布琪会合。

29）进入密封门，坐升降机到下层。在办公室取得门卡（在办公桌前得到密码0101、1011，按照黑板的提示，顺序拉动开关，开启两扇闸门），回到之前的房间，打开被锁住的门进入Computer Room。

30）艾尔科和公主修理机器，泰尔和布琪负责寻找原料。来到升降机室，先用布琪从墙上爬过去（门旁边的小道）启动发电机，按绿开关下





降到第3层，在采矿厂全灭敌人后能够得到Raw Mineral，用刚才路过的搬运机将矿石送往加工厂（Processing Room）。来到2层，消灭加工厂的敌人后闸门开启。用布琪爬上平台（泰尔先要将挡路的机器搬开），再利用两台电机轮流启动升降台来到对面，取得Processed Transentium。

31）回到1层，将Processed Transentium交给艾尔科。用艾尔科打开高处的两个开关，取得晶体。

32）由于中了圈套，玩家只能控制艾尔科，并且马上就要面对BOSS战。

Krenn攻击力很高，尤其是光线攻击威力强大，不过只要始终保持处于BOSS的斜前方不停围着它移动便不会被伤到（类似之前Farex Lore的打法）。难点其实并不在这里，而是只有击中要害（正前方的红色监视器）才能扣除它的HP，并且它还会定时回到场地中心回复体力（全身无判定），这时一定要第一时间击毁上方的补给装置（可以顺着电流找）。杂兵可以无视，只要保持移动基本上它们只会提供给玩家额外的经验值。

▲在这里既能躲过攻击又能有效反击。

▲基本上要打4枪。

33）乘坐中央的升降梯回到下层，与同伴会合。原路返回与Hayton谈话，将水晶交给了博士。

34）众人从另一个传送门来到Crystal Reef。在教堂前牧师要泰尔等人先找Manor，之后还让他们寻找Holy Symbol。在码头询问过Finbar后，终于在Finbar的船屋里找到，把它交给牧师任务就算完成。

▲箭头所指就是船屋。

35）教堂的小男孩拜托众人打败怪物，回去找Manor，他会帮助泰尔等人来到洞穴前。

36）经过Dead Fish Cave，来到Singing Siren Chamber。泰尔和艾尔科受到人鱼歌声的诱惑落入陷阱，没办法只有靠两位女英雄救他们了。顺着斜坡来到神像前调查，下面被封住的门便可以通过了。

37）来到Endless Stairs Cavern，先进入右面的门，在Aequoris Falls利用魔视找到两个活动平台，再用布琪爬上高台按动开关启动第3个活动平台，这样就可以拿到远处宝箱中的Shell Key。

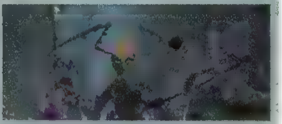
38）来到The Natatorium，布琪爬上高台，拉下开关再按下按钮使一部分桥出现；换成公主，过桥拉下开关，布琪这边再次按按钮，这样可以拿到道具。艾莉斯再次拉动刚才的开关，布琪按

下按钮后，两座通往对岸的桥出现。两人（布琪需要从另一端爬下来才能来到对岸）同时站在巨大贝壳前便可获得Mermaid Pearl。

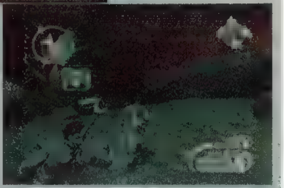
39）离开后继续向上走，用Shell Key解除前面的封印，进入Singing Siren Chamber（上层）。按动按钮会传来一阵优美的旋律，记下来，在左边的圆阵里重奏（按照图中的顺序），这样另一个Mermaid Pearl就会出现在右边水面上。

40）回到神像前，放好两个Mermaid Pearl，下面的贝壳就会打开。

41）沿路往前走，马上就是BOSS战了。由于剧情安排，艾莉斯需要独自面对人鱼女王Nassaria。BOSS的攻击很有规律，先是渔叉横挥、渔叉直击和尾部重击（直线），当它HP剩下一半左右时还会增加前冲攻击，不过只要躲在场地最外围基本上便不会被打到（屏幕左上小地图中的红点就是BOSS出现的位置）。



42）艾莉斯和布琪被抓走，泰尔和艾尔科要去营救她们，但首先要离开这里。沿着道路一直走，拉开挡路的石块来到Singing Siren Chamber，从原路返回Crystal Reef。从Manor那里得知被抓走的同伴现在被关在Cyantine Citadel。



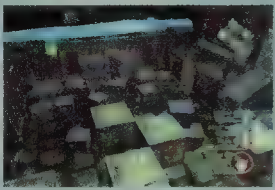
43）离开Crystal Reef，在Devil's Belch会遇到名为Accursed的敌人。攻击骷髅是没有用的，必须打它的本体。按照路标的指示走来到Ashenbark Woods，而目的地就在眼前。

44）来到Cyantine Citadel，发现这里和Illumina Castle的布局几乎一样。进入城内，来到花园发生剧情，泰尔需要带着另外一拨人到Aklorian Stronghold寻找Geren以取得Vessel，而其他人则作为人质留在了Cyantine Citadel。

45）回到Devil's Belch，从Fire Pits按路标的

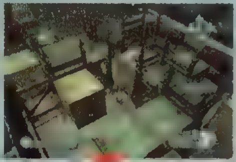
指示经过 Geren's Pass，最终到达 Aklorian Stronghold。

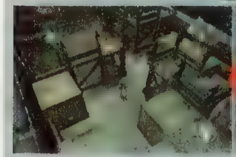
46）从侧门来到二楼，把两个石台搬到对面的空缺处（用魔视找到第一个），再从侧面爬上去，拉动开关开启大门。推开挡路的箱子，再按动开关，道路尽头的门便会打开。



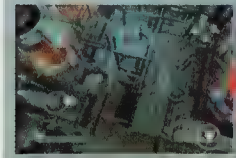
47）拉下房间里的开关，楼下的大门便会开启。进入要塞，这场战斗中，敌人会不断敲响钟声召唤援军，因此玩家一定要守住场地中央（垂着一根绳子）。得到Carlos的提示（旁边的宝箱装有强力武器 Enchantments），接下来就要解开两个机关，打开正门。

48）从 Carlos 的房间另外一个门出去（中间的水池能够回复HP），推开箱子拉动机关。





49）回到 Inner Bailey Couryard，从另一扇门经Kennels来到克隆室。首先要尽快毁掉两旁的6个仪器阻止 Horror 的不停出现，然后泰尔在下面推平台协助 NPC 到对面启动开关。



50）来到 Inner Bailey Couryard的正门前，爬到正门上层用魔视启动机关，进入正门后就是BOSS 战。

51）人造怪物 Behemoth 不会走出脚下的圆形区域，虽然攻击方式很简单但攻击力高，全屏范围攻击更是一击必杀，只有提前跑到障碍物后面才能躲过。

▲只有躲在这里才能躲过这一招。

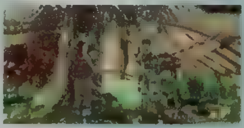
▲首先要破坏[illegible]

建议先诱其攻击，然后趁BOSS硬直时绕到它背后攻击。

52）击败怪物后 Geren 交出了 Vessel，这样就可以返回 Cyantine Citadel 了。

53）艾尔科受到蛊惑将水晶偷走（选择哪一项结果都一样），和 Talos 一起回到 Illumina Castle（从城外的传送门到 Shadow，再利用传送门回到 Illumina Countryside）。

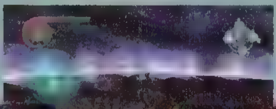
54）发现皇后阴谋的艾尔科决定先安顿好Tilly再与同伴会合，一同阻止皇后。先将Tilly带到 New Brightwater 的Densi 家，然后艾尔科来到Cyantine Citadel 请求大家的原谅（灯塔旁有传送门）。



55）准备妥当后（建议泰尔装备强化了攻击和附加吸血的 Enchantments，盔甲要防毒、破防无效和防减速），与 Caprine 谈话，便会进入最终战。这时玩家将会强制使用泰尔与 Talos 一决胜负。Talos各项能力都相当高，不过攻击很有规律，并且 AI 较低。开战后BOSS会使用三连斩，防住后趁他硬直使用一套连击，接下来再防（推荐使用“X·X·A”）；一段时间后Talos会召唤两个分身，防御后使用范围型连击（如X·X·X）；之后他会使时间变慢，玩家只要不停翻滚就能躲过；BOSS的最后一招很强，召唤骷髅头攻击的同时自身全能力上升且HP徐徐回复。骷髅头为直线攻击（不追尾）且防御不能，玩家只要看清其运动方向就能躲过；骷髅头攻击3到4次后会消失，而Talos也恢复了活动能力（之前可以趁机连他两套），这时一定要注意防御（被他砍一刀伤血很多），有机会再用连技反击（打完一套后一定要防御），之后BOSS会重复之前的攻击。只要有耐心，击败Talos也只是时间问题。

▲防住攻击后再反击

▼[illegible]BOSS[illegible]



▼看清运动轨迹后还是比较[illegible]

▲BOSS[illegible]招防御不能，只有闪躲。

洛克人EXE4.5真实操作 最速攻略

CAPCOM的"《洛克人EXE》系列"，和《逆转裁判》一样，在GBA上逐渐成长起来。如今已经是掌机上的大作了。本作是类似于外传性质的一作，非常强调对战的技术性和战略性以及对整个系统的熟悉度，如果你不是从最早的《洛克人EXE》过来的玩家，可能会十打九输吧……

注意：本游戏内置时钟，对应真实时间。以下如无特别强调，都是说得是真实时间。

基础知识

开始游戏后，首先要输入现在的时间。之后得到PET（PErsonal Terminal），输入你的姓名。再之后输入性别（おとこ：男，おんな：女），再输入你的年龄和职业（职业左边的是幼儿园、小学生、初中生、高中生、大学生，右边一排是无业、兼职、上班族、私人企业、家庭主夫／妇）。输入完你的数据确定后就可以选择NAVI。本次的主角不再是光热斗和洛克人，而是可以随意选择，开始只有四人，随着获得官方杯胜利的次数和插卡机的使用会不断的增多可用人数，一共有21人（不用插卡机只能取得其中的13人，其中还有限定的卡，买不到……T.T）。每个NAVI都有自己的特点和成长方式。

按照从左上开始的顺序分别是洛克人（ロックマン）、罗露（ロール）、气力人（ガッツマン）、数字人（ナンバーマン）、火焰人（ファイアマン）、木头人（ウッドマン）、暴风人（ウインドマン）、检索人（サーチマン）、海蓝人（アクアマン）、闪电人（サンダーマン）、金属人（メタルマン）、废弃人（ジャンクマン）、布鲁斯（ブルース）。

以下是通过插卡获得的NAVI：星星人（スターマン）、汽油弹人（ナパームマン）、冰人（アイスマン）、电光人（エレキマン）、植物人（プラントマン）、骑士人（ナイトマン）、影子人（シャドーマン）、佛鲁迪（フォルテ）。以下NAVI采用汉字名称。

如何获得佛鲁迪？获得不可。想要正常获得佛鲁迪需要使用改卡片的方法，这里不做介绍。

选择好本次使用的NAVI就可以进入PET了，在PET中记录以后读取可以重新选择NAVI，新的NAVI和已经打过的NAVI关系是：流程不继承（重新开始），关键道具不继承（锦标赛也要重新打），地形改变继承（已经被破坏的障碍不会再出来了）。

进入PET后的内容

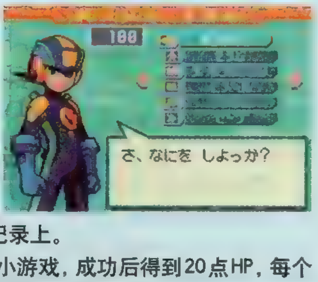
トーナメント：锦标赛，只能在周六、日出现，报名后方可参加。

アラワイン：上线、进入网络。

そうび：装备。第一项是整理芯片，新得到的强力芯片整理入战斗组中才能在战斗中使用，战斗组只能有30张芯片。第二、三项是更换在战斗中L、R键的作用，分别有普通攻击、蓄力攻击、防御三种。

データライブラリ：查看芯片图鉴。

Eメール：E-mail，电子邮件，上面是与剧情相关的电子邮件，下面是与锦标赛相关的邀请函或祝贺信。



つうしん：通信对战。可以同《洛克人EXE4.5真实操作》或《洛克人EXE4》对战。其中和《洛克人EXE4》对战的战斗方式既不是用4.5也不是用4。可以左右移动不可以上下移动。

セーブ：记录，本游戏只有一个记录，所有NAVI资料共同记录在该记录上。

按左得到小游戏道具后就可以玩小游戏，成功后得到20点HP，每个角色都可以用这种方法加HP，按右可改变现在时间。

星期日、一、二、三、四、五、六：日、月、火、水、木、金、土。

星期几在游戏中是很重要的。除了一些事件外，各星期和时间段的不同也有一些其他的具体表现……如：星期一：废弃之日，数据会掉落。星期二：火之日，火焰机兵活跃的日子，火属性病毒容易出现；星期三：水之日。水属性病毒容易出现，女孩子买东西降价。星期四：木之日，木属性病毒容易出现。依此类推……

流程攻略

进入PET后会得到从I.P.C寄来的一封电子邮件，里面介绍了网络中的一些具体内容。

FROM：I.P.C 标题：致客人们

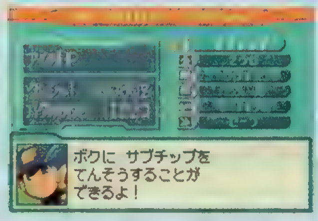
谢谢[illegible]购买这个PET，I.P.C全体社员在衷心希望顾客和NAVI一起[illegible]地度过每一天，今天，你就成为了网络战士的同伴，PET是连接[illegible]的物品。在互联网中，在周末将会设置网络对战锦标赛的参赛会场，报名时间是星期一至星期五的早上[illegible]到深夜12点，报名后，就能参加周末的锦标赛，锦标赛分为三个等级，"银杯赛"、"金杯赛"和"官方赛"，只在周六、日两天开展，能够成为最高等级官方赛的胜利者是所有的网络战士和客人的目标，请加油，在网络里不光有快乐地网络对战[illegible]其他需要注意的事情，最近在网络上出现了自称是[illegible]的NAVI，要小心，请愉快的享受网络生活

一开始就将最高目标和最大敌人提出来了。不管如何先登陆网络吧。

在网络中的基本操作：

方向键：控制NAVI移动。

A键：对话、调查数据。在网络中有很多各种颜色的浮游点，那就是本游戏的宝箱，其中绿色最常见，得到数据也最普通，好一点的是蓝色的。紫色的需要在ザブチップ中使用オープンロック才能够得到，而且不会再生。オープンロック可以在6区买到，4000Zeny每个。黄色的数据可以增加基本攻击力和芯片攻击力（BUSTER UP）或得到成长用的道具。



B键：按住可跑动。

L键：NAVI会给你一些提示。

R键：退出网络，返回PET。

开始键：调出菜单。

菜单中和PET内容名称一样的功能也一样。不同的选项有ザブチップ：使用辅助芯片，相当于一般RPG的使用道具。キーアイテム：重要道具。钥匙、证书、成长用的道具都可以在这个选项中查看。

开始的绿色领航员可以改名。刚刚来到网络1区就会发生一场教学战斗。这次和以前的《洛克人EXE》不同，角色不能控制移动，闪躲完全由电脑操作。开始可能觉得轻松了，到后期电脑的AI之低令人有摔机的冲动……

战斗基本操作：

L、R键：使用你装备上的能力，在按上或下调出菜单时按L键可以逃走，R键解释各芯片的具体作用。

上：选择锁定对象

下：选择与被锁定对象的距离（上、下两项在开始战斗时就需要选择）

左、右：选择芯片

A键：决定（使用芯片或锁定对象），使用芯片需要耗费上方的CUSTOM

●CAPCOM●8月6日发售●RPG●1至2人玩●卡带●电池记忆●4800日元●http://www.capcom.co.jp/

洛克人EXE4.5真实操作

Text：随便 Design：MW

槽，槽会慢慢增加，当受到攻击或使用芯片都会下降，越高级的芯片需要的越多

B键：换掉目前的芯片

开始键：游戏暂停

选择键：使用P.A。(Program Advance：指利用数个芯片的特殊组合造成更大的效果，只有部分芯片能在一起组合）按下选择键后NAVI身上会发黄光，此时选择可以组合的三个芯片就能形成P.A。关于P.A的具体组合不妨参考《洛克人EXE1～4》的攻略。

战斗中如果敌人攻击的时候选择芯片或用普通攻击，NAVI就会敌攻击无视的冲到敌人面前攻击，所以如果不想挨打的话等敌人攻击过后再进行攻击。

从1区到2区的路已经指引好了，在路上会看见一条向上的路，但是现在进不去。来到2区，下方有一个传送点可以传送到公用电脑里，在这里可以打网络比赛，但是现在还不行。2区到4区的路被一个数字人挡住了，只需要在规定时间里完成10道小学最简单的加减乘除运算就可以通过了。

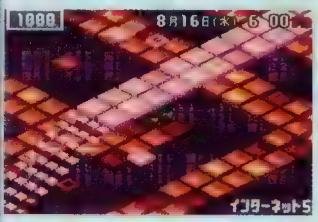
4区上楼可以从一个绿色的领航员身上花500Z买到道具カットキー，用来打通2区到3区的路，这不是必须的道具，但有它可以轻松一点。从4区来到3区，在最右上角的领航员处花690Z买到じゅけんひょう（准考证）。之后返回1区，从前面提过那条向上的路前进，会被要求问十个认证问题。以下是问题答案：

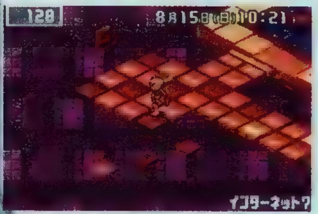
1.プラグイン　2.カウンター　3.サポートチップ　4.ヒットポイント　5.プログラムアドバンス　6.コンボ　7.ダブルデリート　8.S　9.Lボタン　10.690Z

全部答对后向你要一张87号大锤敌人的芯片，去3、4区打很快就能得到，向他出示后再去网络3区从拿了准考证处的领航员那里拿到了见习いライセンス。

得到了见习认证后就可以到2区去打网络比赛，网络比赛一天四场，在以下时间段里举行：上午9:00—10:00、下午1:00—2:00、下午4:00—5:00 、晚上8:00—9:00。看到有一堆人围在看板前就表示正在举行，上前调查看板就可以参赛。在网络比赛中的战斗胜利得不到东西，成为冠军后可以选择芯片并且得到只能使用一次的票，在2区得到的是银票，可以用来打通4区到5区的通道（在买カットキー处旁边）。票使用后就没有了，这样登出在重新登入会发现通路又被封锁，又得重新再打一遍。想要一劳永逸的话就需要打锦标赛，锦标赛前面邮件已经说过了，拿到见习いライセンス便可以参加“银杯赛”，在星期一至星期五每天早上6:00～深夜12:00报名。在三区的领航员处报名，（注意不是拿见习いライセンス的那个领航员，而是在他旁边的，如果发现没有人那就是时间不对）之后在周六、日开赛，胜利后得到“Sライセンス”。有了这个就可以随意从4区到5区不用每次都要打网络比赛了。

回到主线来。完成第一个任务后返回PET就会收到新邮件，这就是邮件新闻（メールニュース）的第一封。内容是在3区出现了陀螺人（タップマン）暴走的事故。来到3区最左上角就会强制碰上陀螺人开战（画面中没有显示，完全和普通遇敌一样）。战斗胜利后登出会收到第二封邮件新闻，这次是在5区被楼梯挡住的地方会出现电光人。同样打倒后再次登出会收到第三封邮件新闻，主角等人的活跃受到了官方的注意：





FROM：官方　标题：谜般的操作员

邮件新闻3号“谜般的操作员！”这次得到了连暴走的电光人也被……谜般的操作员打倒的情报！官方也开始对这个操作员是谁开始做出调查。但是，现在发生了在互联网7区中的NAVI常被带子捆住的事件。继续保持警戒！

在6区通往7区的路上会遇到金属人，之后完成一个小游戏才能通过，具体玩法参照后面的小游戏攻略。来到7区左上角有紫色数据旁可以遇到影带人，打倒后先别急着登出，继续前进来到8区。走到右下方会遇到暴风人挡路，同样要玩个小游戏，将绿色领航员吹出11000米才能通过。里面是一场网络比赛，可以赢得从7区到9区的票，但是这里也是可以报名参加“金杯赛”的。时间方面和银杯一样，在报名处报名后会被要求找3个人取得相关数据，在上方看到3个并排站着的人和他们对话他们会提出要求。按照从左到右的顺序要求分别是：

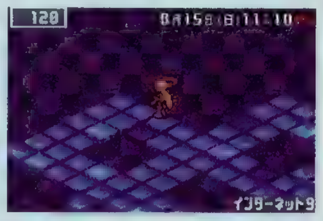
①30秒内打倒敌人。

②胜利评价在8级或更高。

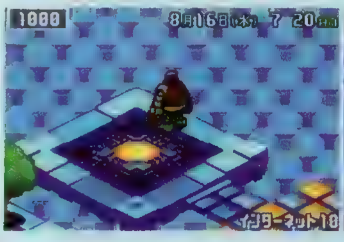
③战斗胜利获得芯片。

想要获得高评价，如果不能用最快速度和不受伤消灭敌人就必须要利用Counter Hit、Double Delete和Triple Delete。Counter Hit是在敌人要攻击你时你对敌人进行攻击，是增加评价的最好方法。Double Delete和Triple Delete是同时将2个或3个敌人击破，评价增长不如Counter Hit。至于如何取得芯片就要看RP了，多打几遍也没有坏处。

得到3个数据再回到报名处对话再付20个BUG的碎片（バグのかけら）就报名成功了。BUG的碎片的获得方法主要是在绿色或蓝色的数据里捡。平时战斗如果能打到S级评价就可以再获得原道具基础上再获得一个BUG碎片，如果在BOSS战打出S级评价可以获得3个BUG碎片。BUG碎片除了在这里使用外，以后还可以当作货币购买稀有芯片。报名成功后周六日在PET进行比赛，胜利后得到Gライセンス。



返回PET新的邮件新闻来了，这次是在9区，而主角的身份也已经被官方查清了。有了Gライセンス这件通行证就可以前往9区了，从5区右边的道路上楼梯一直来到9区，从上方一处发现BOSS火焰人，打倒后登出第5封邮件出现，在10区的传送器旁会遇到剑道人，他的攻击距离很近，站到最后排攻击即可。打倒后第5封邮件也解决了！再次登出第6封邮件新闻来了，这次是第12区。从9区的下方走到11区，在11区会遇到冰人玩小游戏，通过后从12区转回10区，在10区通往12区的路上会遇到检索人，愿意接受测试后步行回到2区，中途不可以登出，在2区完成小游戏后在12区的传送点附近遇到了邮件新闻最后的BOSS冰人。



打倒后登出网络新的邮件来了，因为主角和NAVI的活跃受到了官方邀请参加官方竞赛的预选赛。来到9区，在上下两个分岔口站着一个不会动的领航员，和他对话后他会告诉你预选内容并要得到2个道具才能正式参加比赛。从11区来到12区再绕到10区，可以看见一个黑色的领航员，和他对话后要连打5场比赛，其中最后一场他会亲自上阵。打完后继续前进顺路从10区来到12区再返回11区。可以遇到3个紫色的领航员和一个黑色的领航员，将他们全部击败后得到一件开锁的道具。回到9区和开始不会动的领航员对话后得到另一个道具，之后可以开12区的正负极锁了。其中左边的锁是从10区绕过来开，右边的锁是从11区到12区然后在楼梯上正中间的传送器传送过去开。2个锁都打开后在右边就可以见到报名处，当然，报名时间还是一样。报了名后新的考验来了，右边通向黑暗网络的门被打开了。

黑暗网区的敌人比较强。在黑暗一区传送点的电脑里会有汽油弹人挡路，其实两边是相通的所以让不让都没关系，要想要他让开就要跑回网络一区玩小游戏，中途不能登出。一直走到黑暗四区可以找到一口棺材，上前调查会与蝙蝠人交手。胜利后原路返回到官方杯报名处就可以正式报名了。登出等到周六、日开始比赛，获得冠军后就可以获得新的NAVI。

当然事情还没有完。一封新邮件很快又来了。从12区来到黑暗区，从黑暗一区走到黑暗四区再从另一条路走回一区，印有骷髅的门现在也可以打开了（WWW电子门）。里面是混沌一区，路上会遇到金属人，数字人，检索人三个小游戏，尽头会遇到激光人。打倒后登出。

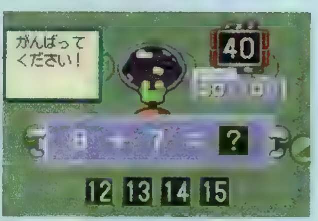
收集齐190张普通芯片就可以打开通往混沌二区的门。路上会遇到暴风人等小游戏。最后遇到“《洛克人EXE》系列”的最终BOSS。

当全部13人（无插卡器）通关后游戏出现制作组，真正通关。

通关后再开始，在黑暗网4区的暗黑锦标赛也可以报名了。对手都是HP2000～3000SP级的NAVI。

小游戏玩法介绍

数字人：最基本的小学加减乘除数学……错了，是算术。在网络2区出现。



金属人：按B键射击清除路上的障碍，有三次机会，如果障碍没清除掉落到屏幕左边就会损失一次机会，最后的红色障碍未能及时清除失败的话会损失全部机会。上、下可控制上下移动，不能左右移动，按住B键可蓄力，蓄力有三个等级，只有攻击范围只分没有威力之分。一般的障碍用一次蓄力攻击就可以消除，最后的红色障碍先从远方射击，离近了再用蓄力攻击。在网络6区出现。

暴风人：当暴风人身上发出绿光时按B键可以使风变大，当风变红色时按A键就可以将绿色领航员吹出去，吹到指定的距离就算胜利。B键和A键都不能连按，想要吹到指定的距离一定要等到红色风最大时再按。在网络8区出现。

冰人：利用左边的芯片消灭右边冰层里的敌人，每种芯片都有不同的攻击范围，一旦攻击冰层就会落下碎裂，再攻击敌人就会出现，冰人只能承受3次攻击。当左边芯片三种一样就会发生P.A，将所有冰块全部消灭。在网络11区出现。

检索人：一个射击游戏，在规定时间内消灭所有的敌人，子弹数量无限制。敌人有黄的和红的两种，黄的会缩进安全帽内，此时就无法打到了，红的会突然加速。A键射击，按住B键可以快速移动光标，总体来说难度不大。在网络10区出现，对话后步行回到2区方可玩此游戏，不可中途退出网络。

汽油弹人：同样是射击游戏，操作也差不多，只是射击变成了用炸弹炸，攻击范围也更大，子弹也同样无限制。除了敌人外在区域中还会出现领航员，炸中了会损失时间。在黑暗1区传送进的电脑中出现，需要步行回到1区才可玩此游戏。

各NAVI的成长方式

各NAVI的成长方式有如下几种：

共通：在PET玩小游戏胜利后加HP。利用黄色的数据BUSTER UP加基本攻击和芯片攻击力。

拾得型：在网络上拾得该角色专有的道具（HPメモリ）即可增加HP，代表NAVI：罗露、星星人。

玩小游戏型：每天上线后就可以玩小游戏或在网络中与特定的人物对话玩小游戏，成功后就可以增加HP，代表NAVI：数字人、冰人、检索人、金属人、暴风人、汽油弹人。其中暴风人是与特定的绿色领航员对话玩小游戏的。

插入型：在网络中拾的特殊的道具或芯片，插入特定的位置就可以提升HP。代表NAVI：洛克人、木头人、电光人等等。洛克人可以给网络周围的小游戏数据，成功后可以增加HP，木头人和电光人需要先从黄色数据里得到特殊道具“电脑きのみ”，之后在地面上有草或电的地方插入即可增加HP，可以让草长成大树。

战斗型：通过与特殊的敌人战斗增加HP。代表NAVI：气力人、火焰人、佛鲁迪等等。气力人是与比自己强的敌人战斗后HP增加，火焰人是消灭火属性病毒后，佛鲁迪则要和网络周围的NAVI战斗增加HP。

每个角色的初始HP都不一样，成长上限也不一样，体型较大，初始HP较高的上限也较高。

心得补遗

Q：我看到可以在PET中更改现实时间，能不能通过更改时间的方法参加锦标赛？

[illegible]

Q：每天上线或选择某项NAVI就会问你问题，然后要你输入名字，那是什么？

[illegible]

Q：NAVI的说话有什么用？

[illegible]

Q：地图上有很多障碍如何破除？

[illegible]

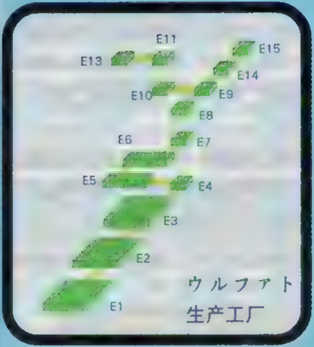
洛克人X 队长指令

© CAPCOM CO.,LTD 2004 ALL RIGTHS RESERVED.

● CAPCOM ● RPG ● 已发售 ● 1人玩 ● 6800日元 ● DVD-ROM
● http://www.capcom.co.jp/

洛克人X 队长指令
Text: 秀吉 Design: Kennie

第五话



ITEM LIST

E1	フィギュアコインX2	E3	プチバンテリー
E1	ファイアガート	E3	ビルドスピート
E1	ビルドLE	E5	タンクエナジー25
E1	ドメカブリサード	E5	ゲインHPYER
E1	ROBOT	E5	WE+5
E1	1000z	E6	フィギュアコインX8
E1	300FME	E8	ROBOT
E2	タンクバーツ	E9	ビルドシールド
E2	フィギュアコインX2	E9	ビルドパワー
E2	タンクエナジー50	E9	ハンターミサイル
E2	ビルドWE	E13	バックアップ
E2	800z	E13	ビルドパワー
E2	ROBOT	E14	タンクエナジー100 X2
E3	タンクエナジー50	E14	ゲインHPYER
E3	スピートアップ	E15	ファイアガード
E3	エアロバスター	E15	アイスガード

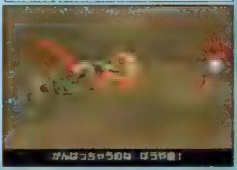
第六话

ITEM LIST

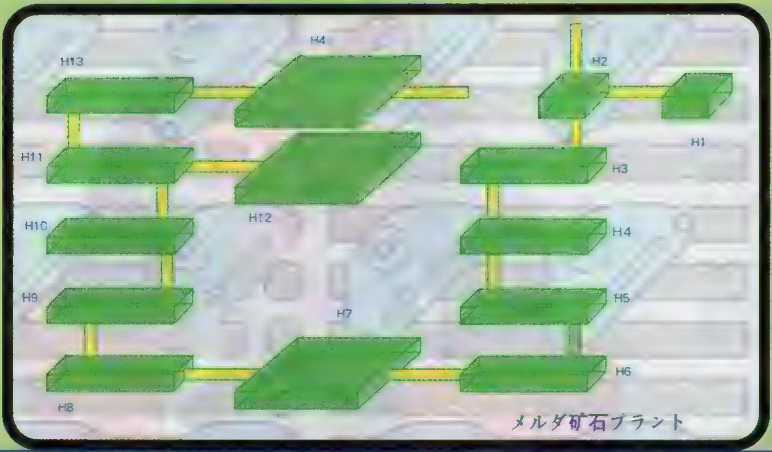
F1	ドメカファイア	F8	1300z
F1	ドメカブリザード	F8	フィギュアイコン X3
F1	トメカサンダー	F8	ROBOT
F2	即死チェック	F8	ハートA
F2	1200z	F8	フォースミサイル
F2	ROBOT	F10	ビルドアーマー
F3	ビルドLE	F10	ビルドシールド
F3	800FME	F10	ビルドパワー
F4	フィギュアイコンX5	F10	ビルドスピード
F4	ROBOT	F10	ビルドWE
F5	ブーストパーツ	F10	ゲインHPYER
F5	プチモーター	F10	タンクエナジー100
F6	フィギュアイコン	F11	ファイアガード
F6	スペードA	F11	ウォータガード
F7	タンクエナジー100	F11	サンダーガード

第七话

G1	プチバッテリー
G1	フイギュアコインX2
G1	ダブルトゥース
G2	タンクエナジー50
G2	クーラー
G2	ワクチンプログラム
G3	2000z
G3	1800z
G3	ハンマ鉄球
G3	フルリペアオール
G3	ビルドHYPER
G3	400FME
G3	400FME
G4	ゲインHRYER
G4	タンクエナジー100
G5	フイギュアコインX2
G6	フイギュアコインX2
G7	サイバーリキッド
G8	タンクエチジー50
G8	タックエナジー50
G8	ROBOT
G9	フイギュアコインX4
G9	サンダーステラ
G9	ビルドLE
G9	ビルドWE
G9	フィジカルアブソーパ
G9	レジストファイア
G9	ジョットアブソーパ



第八话



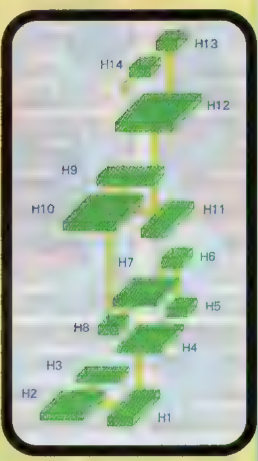
ITEM LIST

H1	ヘービモーター	H8	ビルドスピート
H1	タンクバーツ	H9	タンクエナジー50
H1	フィギュアコインX2	H9	ビルドパワー
H1	ROBOT	H9	フィギュアコイン
H2	ドメガサンダー	H10	クライオジェニック
H3	ビルドLE	H10	2000z
H3	ビルドWE	H10	ビルドアーマー
H3	フィギュアコイン	H11	ゲインHYPER
H4	プチバッテリー	H11	タンクエナジー100
H4	800FME	H11	フィギュアコイン
H4	ビルドシールド		
H5	タンクエナジー50		
H5	ROBOT		
H5	フィギュアコイン		
H6	ゲインHYPER		
H6	1000FME		
H6	フィギュアコイン		
H6	3000z		

第九话

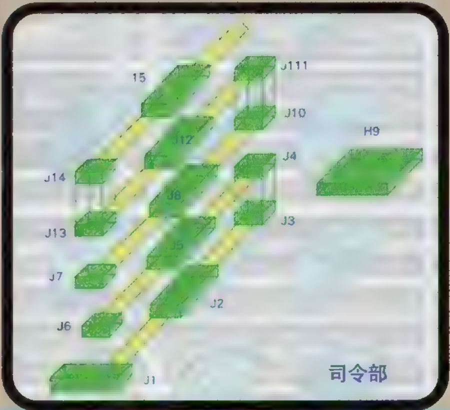
I2	フィギュアコイン
I2	25000z
I3	ROBOT
I3	ビームミラクルS
I4	ダンクエナジー100
I4	リミッター解除
I4	ゲインHYPER
I4	フィギュアコイン
I5	フルリペアアオール
I5	バックアップ
I7	ビルドアーマー
I7	ビルドシールド
I7	ビルドスピード
I7	ビルドパワー
I7	ビルドWE
I7	ビルドHYPER
I7	ビルドLE
I9	タンクエナジー25
I9	タンクエナジー50
I10	Zセイバー+++
I10	タンクパーツ
I11	タンクエナジー50
I12	フィギュアコイン X8
I13	タンクエナジー50
I13	ゲインHYPER

グレイブ遗迹地



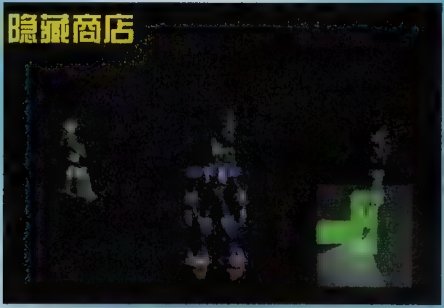
最终话

J8	タンクパーツ	J15	バックアップ
J8	ビルドHYPER	J15	ダインHYPER
J8	フィギュアコインX2	J15	タンクエナジー100
J15	10000z	J17	フィギュアコイン
J15	5000FME	J21	タンタエナジー50
J15	フルリペアオール	J21	ゲインHYPER

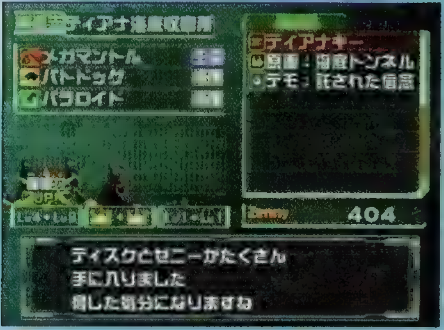


ラグラノ中的隐藏商店

利用机械人探索，玩家有机会得到各个谜宫的锁匙，开启其中之前无法开启的门。而当玩家取得“ラグラノキー”后，就可以打开那扉门，并且在里面找到隐藏商店。隐藏商店售卖的道具非常强劲，就连亚古逊的八连击枪也能买到，在挑战最后首领之前最好到这里逛一逛。

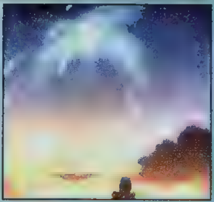


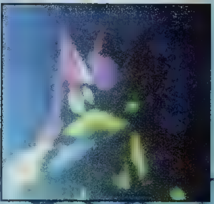
利用机械人探索可获得各迷宫的锁匙

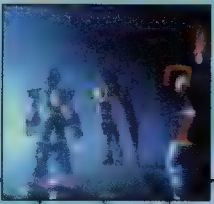


爆机后的隐藏迷宫

除了“无限之森”外，本游戏还存在一个隐藏迷宫。当玩家完成游戏后，便可以获得中央塔的锁匙“セントラルキー”。利用它可以打开塔底的门，进入隐藏迷宫内。不过隐藏迷宫的BOSS异常强劲，进入前必须先做好准备。





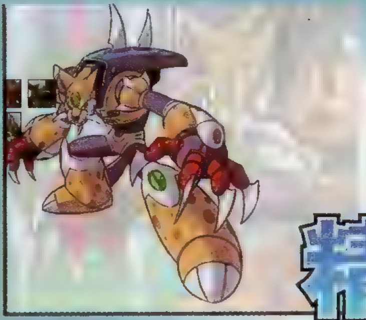


全派遣机器人取得方法一览

派遣メカニロイド・战斗タイプ		
名称	取得地方	必要道具
D--SHARK	最初能够使用	—
ビッグモンキー	ガウディル研究所/イーストデッキ 居住区画102	—
アインハンマー	ウルファト生产工厂/第2熔矿炉	ハンマ铁球
キラーマンティス	ウルファト生产工厂/第1货物リフト	—
レイダーキラー	ティアナ海底 　菟　メイズエリア1	
利用钥匙ティアナキー的地域	—	
メガマントル	ギミアラ采掘场/L2 北东区画	プチバッテリー
リキッドボーン	パナリア大沙漠/クイックサンド南侧（南东的房间・）	サイバーリキッド
メルトダウン	メルダ矿石プラント/ミサイル管理室	
利用钥匙メルダキー的地域	—	
派遣メカニロイド・探索タイプ		
名称	取得地方	必要道具
パトドッグ	最初能够使用	—
ブレオン	ガウディル研究所/イーストデッキ 高速リフトエリア	—
ドーベルワン	ガウディル研究所/大切り株ホール	キイボーン
ラッシュローダー	ウルファト生产工厂/第1熔矿炉	—
ディグレイバー	ギミアラ采掘场 北西区画	—
メガトータス	パナリア大沙漠/クイックサンド	
从起点向北冲刺十次	プチバッテリー	
ボール・ド・ボー	ラグラノ废墟/东ブロック阶段4～5F	
利用钥匙ラグラノキー的地域	—	
ウルフロイド	メルダ矿石プラント/エリア E--B04	—
派遣メカニロイド・谍报タイプ		
名称	取得地方	必要道具
サインフォーラー	最初能够使用	—
バットンボーン	ギミアラ采掘场/L2 北西区画	—
ガルブファー	ティアナ海底 　菟　アクアコロシアム	プチバッテリー
メットール	ガウディル研究所/ウエストデッキ メインルート	—
パラロイド	パナリア大沙漠/通信妨害装置 レーザーエネルギー制御室	
（南东の部屋）	プチモーター	
レイビット	メルダ矿石プラント/矿石プラント屋外タンク	—
ゴールドブレイダー	ギミアラ采掘场/L3 南西区画	
必须持有钥匙	ヘビーモーター	
ブレイディー	グレイブ遗迹地/レベルD警戒区域	最东侧的房间 —
启动零件取得地方		
名称	取得地方	能够开动的机器人
プチバッテリー	ウルファト生产工厂/第3熔矿炉	ガルブファス
	パナリア大沙漠/クイックサンド	メガマントル
	40%电波邪生装置的西北方	メガトータス
	メルダ矿石プラント区域E--B03	
プチモーター	ギミアラ采掘场/L2 南西区画	パラロイド
キイボーン	不明・ドーベルワン	
ヘビーモーター	メルダ矿石プラント/矿石プラント屋外タンク	ゴールドブレイダー

常用道具一览

名称	对象	备注	取得方法
ワクチンプログラム	g	状态异常ウイルスを回复	买：セントラルタワー
アンチロック	g	状态异常バインドを回复	买：セントラルタワー
ウォームアップ	g	状态异常冻结を回复	买：セントラルタワー
クリアビジョン	g	状态异常ウイルスを回复	买：セントラルタワー
フルリペア	g	状态异常を全て回复，DOWN（ダウン）除外	买：セントラルタワー
フルリペアオール	全	状态异常を全て回复，DOWN（ダウン）除外	买：セントラルタワー
リブート	g	DOWN(ダウン)回复・LE回复25%	买：セントラルタワー
バックアップ	g	DOWN(ダウン)回复、LE全回复	买：セントラルタワー
ゲインHYPER	g	ハイパーモード使用次数全回复	买：セントラルタワー
メガファイア	g	威力500的炎属性道具	买：セントラルタワー
ドメガファイア	全	威力1000的炎属性道具	买：サフラン（ラグラノ废墟）
メガブリザード	g	威力500的水属性道具	买：セントラルタワー
ドメガブリザード	全	威力1000的水属性道具	买：サフラン（ラグラノ废墟）
メガサンダー	g	威力500的雷属性道具	买：セントラルタワー
ドメガサンダー	全	威力1000的雷属性道具	买：サフラン（ラグラノ废墟）
液体チッソ	g	敌一定几率成为冻结状态	—
ハッキング	g	操纵暴走中的敌人	买：サフラン（ラグラノ废墟）
パワーアップ	g	战斗中パワーが25%上升	买：サフラン（ラグラノ废墟）
アーマーアップ	g	战斗中アーマーが25%上升	买：サフラン（ラグラノ废墟）
シールドアップ	g	战斗中シールドが25%上升	买：サフラン（ラグラノ废墟）
スピードアップ	g	战斗中スピードが25%上升	买：サフラン（ラグラノ废墟）
ビルドLE	g	LE最大 　+10	—
ビルドWE	g	WE初期 　+1	—
ビルドHYPER	g	ハイパーモード使用次数加1	—
ビルドパワー	g	パワー+1	—
ビルドアーマー	g	アーマー+1	—
ビルドシールド	g	シールド+1	—
ビルドスピード	g	スピード+1	



隐藏装甲取的方法公开 精制道具一览表

隐藏装甲取得方法

首先利用派遣取得“メルダキー”，接着在隐藏房间中打倒隐藏BOSS后可取得“アブソリュート”。至于“アルティメット”必须在取得“ディアナキー”后，在隐藏房间打倒BOSS后取得。

隐藏胶囊玩具出现方法

系列名称	取得方法
デラックス・ギガンティスの島编	遣派修复机械人到地迷宫
スペシャル1	打倒100个メットール系的敌人
メットールSP	
スペシャル2	打倒100个以上的敌人
ブレオンSP	
スペシャル3	打倒500个以上的敌人
ブレオンSP 2nd	
スペシャル4	打倒1000个以上的敌人
ブレオンSP 3rd	
スペシャル5	队伍的合计EXP超过100000
ブチメカ	
スペシャル6	最后突击发动100次以上
メカコレクション	
密码1	
プレミアムコレクション	
エクス	19670801
ゼロ	33515937
マリノ	20040729
アクセル	44527839
Xファイア	32603260
シナモン	10950508
密码2	
シークレットコレクション	
エックス	78523511
シナモン	31415926
アクセル	46925056
ゼロ	69203600
マッシモ	82536252
マリノ	19780506

非精制道具取得方法一览

名称	侵食值	取得方法
LE＋100	侵食值3	第1话战后取得、买：フォースメタル屋、箱：ガウディル研究所
LE＋300	侵食值8	买：フォースメタル屋（Dr.サイケ击破后）
LE＋500	侵食值12	买：フォースメタル屋（ボロック击破后）、落：トリニティキラー
LE＋1000	侵食值20	—
WE＋5	侵食值2	买：フォースメタル屋、箱：ウルファト生产工场
WE＋10	侵食值3	买：フォースメタル屋（ジェントラー击破后）
WEゲイン＋5	侵食值10	买：フォースメタル屋（ホーンド击破后）、箱：ガウディル研究所
WEゲイン＋10	侵食值18	买：フォースメタル屋（フェラム击破后）
WEゲイン＋25	侵食值40	—
パワー＋1	侵食值3	箱：ラグラノ废墟、买：ジャスミン（第2话）、落：アインハンマー
パワー＋3	侵食值8	买：フォースメタル屋（ホーンド击破后）、盗：ブレオンSフェラム
パワー＋5	侵食值12	买：フォースメタル屋（フェラム击破后）
パワー＋10	侵食值20	—
アーマー＋1	侵食值2	买：ジャスミン（第2话）
アーマー＋3	侵食值5	买：フォースメタル屋（ホーンド击破后）、落：ガルブファー、盗：D-SHARK
アーマー＋5	侵食值8	买：フォースメタル屋（ボロック击破后）
アーマー＋10	侵食值15	—
シールド＋1	侵食值2	买：ジャスミン（第2话）、落：ルブファー3
シールド＋3	侵食值5	买：フォースメタル屋（ホーンド击破后）、盗：ブレオンシールダー
シールド＋5	侵食值8	买：フォースメタル屋（ボロック击破后）
シールド＋10	侵食值15	
スピード＋1	侵食值3	箱：ラグラノ废墟、买：ジャスミン（第2话）、盗：ビッグモンキー
スピード＋3	侵食值8	买：フォースメタル屋（ホーンド击破后）、落：ビッグモンキー
スピード＋5	侵食值12	买：フォースメタル屋（フェラム击破后）
スピード＋10	侵食值20	—
プロテクト＋1	侵食值4	买：フォースメタル屋、盗：ブレオンソルジャー、箱：ガウディル研究所
プロテクト＋3	侵食值10	买：フォースメタル屋（Dr.サイケ击破后）、盗：ブレオンSイプシロン、キャノンドライバー
プロテクト＋5	侵食值16	买：フォースメタル屋（フェラム击破后）、盗：イプシロン
プロテクト＋10	侵食值30	—
フルスペック＋1	侵食值6	买：フォースメタル屋（Dr.サイケ击破后）
フルスペック＋3	侵食值15	买：フォースメタル屋（フェラム击破后）
フルスペック＋5	侵食值24	落：キャノンドライバー
フルスペック＋10	侵食值40	—
ザ・マッシモ(精制不能)	侵食值0	マッシモ最初所持
アサシンマインド	侵食值15	买：ジャスミン（ラグラノ废墟）、落：ブレオンSフェラム
アイポイント	侵食值3	买：ジャスミン（ラグラノ废墟）、盗：パラロイド
ファットスライサー（精制不能）	侵食值0	マリノ最初所持
フェザーライト	侵食值6	买：ジャスミン（ラグラノ废墟）
超FMのかけらα（精制不能）	侵食值99	盗：ゴッドリディプス（1回目）
超FMのかけらβ（精制不能）	侵食值99	盗：ゴッドリディプス（2回目）
ファイアガード	侵食值3	买：フォースメタル屋（Dr.サイケ击破后）、盗：ガルブファス、ブレオンタンク、箱：ウルファト生产工场、ギミアラ采掘场
レジストファイア（精制不能）	侵食值8	买：フォースメタル屋（エンシェンタス击破后）、落：ボロック（第7话）、箱：バナリア大沙漠
リバースファイア	侵食值16	派、ウルファト生产工场
ウォータガード	侵食值3	买：フォースメタル屋、盗：ブレオンポッド、ウルフロイド、箱：ギミアラ采掘场
レジストウォータ（精制不能）	侵食值8	买：フォースメタル屋（ボロック击破后）
リバースウォータ	侵食值16	派、メルダ矿石プラント
サンダーガード	侵食值3	买：フォースメタル屋（ジェントラー击破后）、落：ブレオンスパーク、盗：ワイルドジャンゴー
レジストサンダー（精制不能）	侵食值8	买：フォースメタル屋（フェラム击破后）
リバースサンダー	侵食值16	派、ギミアラ采掘场
ウイルスチェック	侵食值2	买：ジャスミン（第2话）、盗：メットールコマンダー、落：サインフォーラー
ウイルスブロック	侵食值5	—
バインドチェック	侵食值1	买：ジャスミン（第2话）、盗：レイダーキラー
バインドブロック	侵食值3	—
冻结チェック	侵食值1	—
冻结ブロック	侵食值3	—
暴走チェック	侵食值1	买：フォースメタル屋（ホーンド击破后）、落：キラーマンティス
暴走ブロック	侵食值3	—
ブラインドチェック	侵食值1	买：フォースメタル屋（ホーンド击破后）
ブラインドブロック	侵食值3	落、メガトータス
即死チェック	侵食值2	箱：ギミアラ采掘场、落：ブレオンSイプシロン
即死ブロック	侵食值5	—
ファイアウォール	侵食值15	—
オールブロック（精制不能）	侵食值25	派：メルダ矿石プラント
セーブアビリティ	侵食值3	买：フォースメタル屋（エンシェンタス击破后）、落：ベラドンナー
ガードアビリティ	侵食值15	—
キープアビリティ（精制不能）	侵食值25	派：ティアナ海底收容所
マイナスメタル10	侵食值−10	买：フォースメタル屋（エンシェンタス击破后）
マイナスメタル20	侵食值−20	买：フォースメタル屋（フェラム击破后）
オートサブタンク	侵食值0	—
オートリカバー	侵食值0	—
オートバリア	侵食值10	—
ブラフ(精制不能)	侵食值0	スパイダー一开始就持有
ZEROシフト	侵食值13	ゼロ专用
Xハート(精制不能)	侵食值0	エックス专用
スペアボディ	侵食值0	买：ジャスミン（第2话）、箱：ティアナ海底收容所
チェンジインパクト	侵食值4	—
绝对ファイナル	侵食值0	—
FSキャンセラー	侵食值0	—
アナライザー(精制不能)	侵食值0	买：ジャスミン（第2话）
学习サポーター	侵食值10	—
けいかい	侵食值0	—
敌よせ	侵食值0	—
イニシアチブ	侵食值0	—
中和メタル−10%	精制不能	买：ジャスミン（ラグラノ废墟）、落：ブレオンドクター、盗：超フォースメタルR、L
中和メタル−20%	精制不能	买：ジャスミン（ラグラノ废墟）、盗：超フォースメタルR、L
中和メタル−30%	精制不能	买：ジャスミン（ラグラノ废墟）
自己修复	侵食值5	—
エクソダス	侵食值0	盗：ブレオンエリート
ワントップ	侵食值5	—
ラッキーガール	侵食值5	シナモン专用
グッドラック	侵食值7	派：ラグラノ废墟、落：ゴールドブレイダー
ひとりじめ	侵食值7	—

精制道具一览

名称	LV	FME	材料	效果・备考
LE+100	5	100	リブート WE+5	侵食值3 LEの最大值+100
LE+300	10	500	リブート WE+5	[illegible] LEの最大值+300
LE+500	15	3000	バックアップ WE+10	侵食值12 LEの最大值+500
出现条件：总战斗次数超过250				
LE+1000	30	30000	バックアップ ビルドLE WEゲイン+10	侵食值12 LE的最大值+1000
出现条件：战斗次数超过500次				
WE+5	5	50	リブート LE+100	侵食值2 初期
WE+10	10	150	リブート LE+300	[illegible] 初期WE值+10
WEゲイン+5	20	1000	バックアップ LE+100 WE+5	侵食值10 WEゲイン+5
WEゲイン+10	30	5000	バックアップ LE+300 WEゲイン+5	侵食值18 WEゲイン+10
WEゲイン+25	40	50000	バックアップ ビルドLE WEゲイン+10 LE+1000	侵食值40 WEゲイン+25
出现条件：游戏时间超过20小时				
パワー+1	1	100	パワーアップ スピード+1	侵食值3 パワー+1
パワー+3	10	500	パワーアップ スピード+3	侵食值8 パワー+3
パワー+5	20	3000	パワーアップ スピード+5	侵食值12 パワー+5
パワー+10	30	30000	パワーアップ ビルドスピード スピード+5	侵食值20 パワー+10
出现条件：一次攻击造成10000点以上伤害				
アーマー+1	1	60	アーマーアップ シールド+1	侵食值2 アーマー+1
アーマー+3	8	300	アーマーアップ シールド+3	侵食值5 アーマー+3
アーマー+5	16	1800	アーマーアップ シールド+5	侵食值8 アーマー+5
出现条件：打倒400个以上的敌人				
アーマー+10	24	18000	アーマーアップ ビルドシールド シールド+5	侵食值15 アーマー+10
出现条件：打倒600个以上的敌人				
シールド+1	1	60	シールドアップ アーマー+1	侵食值2 シールド+1
シールド+3	8	300	シールドアップ アーマー+3	侵食值5 シールド+3
出现条件：打倒30种以上的敌人				
シールド+5	16	1800	シールドアップ アーマー+5	侵食值8 シールド+5
出现条件：打倒40种以上的敌人				
シールド+10	24	18000	シールドアップ ビルドアーマー アーマー+5	侵食值15 シールド+10
出现条件：打倒50种以上的敌人				
スピード+1	1	100	スピードアップ パワー+1	侵食值3 スピード+1
スピード+3	10	500	スピードアップ パワー+3	侵食值8 スピード+3
スピード+5	20	3000	スピードアップ パワー+5	侵食值12 スピード+5
出现条件：主武器超过30种				
スピード+10	30	30000	スピードアップ ビルドパワー パワー+5	侵食值20 スピード+10
出现条件：主武器超过70种				
プロテクト+1	10	80	アーマーアップ シールドアップ アーマー+1 シールド+1	侵食值4 アーマー+1、シールド+1
プロテクト+3	15	400	アーマーアップ シールドアップ アーマー+3 シールド+3	侵食值10 アーマー+3、シールド+3
プロテクト+5	20	2400	アーマーアップ シールドアップ	アーマーアップ、シールドアップ アーマー+5、シールド+5
出现条件：最后突击超过100HIT				
プロテクト+10	30	24000	アーマーアップ シールドアップ アーマー+10 シールド+10	侵食值30 アーマー+10、シールド+10
出现条件：最后突击超过180HIT				
フルスペック+1	15	300	リブート パワー+1 スピード+1 プロテクト+1	侵食值5 全能力值+1
フルスペック+3	15	300	リブート パワー+3 スピード+3 プロテクト+3	侵食值15 全能力值+3
出现条件 最后突击总伤害超过15000				
フルスペック+5	30	9000	バックアップ パワー+5 スピード+5 プロテクト+5	侵食值24 全能力值+5
出现条件 最后突击总伤害超过100000				
フルスペック+10	40	90000	バックアップ パワー+10 プロテクト+10 スピード+10	侵食值40 全能力值+10
出现条件 最后突击总伤害超过200000				
ザ・マッシモ (マッシモ专用)	–	–	精制不能	侵食值10 全能力值+1 对格斗・射击攻击的反击率上升10%
アサシンマインド	13	1000	パワーアップ×3 アイポイント	侵食值15 クリティカル率+10%
アイポイント	10	1000	スピードアップ×3 アサシンマインド	侵食值3 命中率+10%
ファットスライサー		–	精制不能	侵食值0 对格斗・射击攻击的回比率上升10%
アサシンマインド	13	1000	パワーアップ×3 アイポイント	侵食值15 クリティカル率+10%
アイポイント	10	1000	スピードアップ×3 アサシンマインド	侵食值3 命中率+10%
ファットスライサー		–	精制不能	侵食值0 对格斗・射击攻击的回比率上升10%
フェザーライト	15	3000	スピードアップ ビルドスピード	侵食值6 对格斗・射击攻击的回比率上升5%
超FMのかけらα	–	–	精制不能	侵食值99 WEゲイン+50、 每回合E少量回复
超FMのかけらβ	–	–	精制不能	スピード+20、パワー・シールド・アーマー+100
ファイアガード	5	300	メガファイア×3 プロテクト+3	侵食值3 炎属性值2段阶上升
出现条件：シナモン受到炎属性攻击				
リバースファイア	–	–	精制不能	侵食值16 炎属性值达到最大值，吸收炎属性攻击
ウォータガード	5	300	メガブリザード×3 プロテクト+1	侵食值3 水属性值1段阶上升
レジストウォータ	15	3000	ドメガブリザード×3 プロテクト+3	侵食值8 水属性值2段阶上升
出现条件：シナモン受到水属性攻击				
リバースウォータ	–	–	精制不能	侵食值16 水属性值达到最大值，吸收水属性攻击
サンダーガード	5	300	メガサンダー×3 プロテクト+1	侵食值3 雷属性值1段阶上升
レジストサンダー	15	3000	ドメガサンダー×3 プロテクト+3	侵食值8 雷属性值2段阶上升
出现条件：シナモン受到雷属性攻击				
リバースサンダー	–	–	精制不能	侵食值16 雷属性值达到最大值，吸收雷属性攻击
ウイルスチェック	3	80	ワクチンプログラム×3 LE+100	侵食值2 ウイルス耐性上升
ウイルスブロック	12	400	ウイルスミサイル LE+300	侵食值5 防止ウイルス状态
出现条件：队伍中其中一人变成中毒状态				
バインドチェック	3	80	アンチロック×3 LE+100	侵食值1 バインド耐性上升
バインドブロック	12	400	トラクターネット LE+300	侵食值3 防止バインド状态
出现条件：队伍中其中一人变成バインド状态				
冻结チェック	3	80	ウォームアップ×3 LE+100	侵食值1 冻结耐性上升
冻结ブロック	12	400	クライオジェニック LE+300	侵食值3 防止冻结バインド状态
出现条件：队伍中其中一人变成冻结状态				
暴走チェック	3	80	クーラー×3 LE+100	侵食值1 暴走耐性上升
暴走ブロック	12	400	クラッカー LE+300	侵食值3 防止暴走バインド状态
出现条件：队伍中其中一人变成暴走状态				
ブラインドチェック	3	80	クリアビジョン×3 LE+100	侵食值1 ブラインド耐性上升
ブラインドブロック	12	400	スモークミサイル LE+300	侵食值3 防止ブラインド状态
出现条件：队伍中其中一人变成ブラインド状态				
即死チェック	5	100	ジャスティスミサイル LE+100	侵食值2 即死攻击耐性上升
即死ブロック	[illegible]	500	即死チェック×3 LE+300	侵食值5 防止即死状态
出现条件：队伍中其中一人变成即死状态				
ファイアウォール	20	3000	液体チッソ チャフ ハッキング	全状态异常耐性上升
出现条件：得知"状态异常ブロック"系六种精制方法				
オールブロック	–	–	精制不能	侵食值25 防止状态异常
セーフアビリティ	10	1000	ラストミサイル メルトミサイル ドリルミサイル スライムミサイル	侵食值3 全能力ダウン耐性上升
ガードアビリティ	20	3000	セーフアビリティ×2 プロテクト+3	侵食值15 全能力ダウン耐性上升
出 条件：队伍成员能力下降次数超过30次以上				
キープアビリティ	–	–	精制不能	侵食值25 防止全能力下降
マイナスメタル10	20	1000	自己修复 リミッター解除	侵食值-10
マイナスメタル20	30	3000	自己修复×2 リミッター解除	侵食值-20
オートサブタンク	20	1500	ビルドLE LE+300 リベンジカウンター	侵食值0 LE4分1以下ライフゲイン25自动回复
出现条件：サブタンク容量600%				
オートリカバー	10	500	リブート オトリ	侵食值0 战斗终了时DOWN后回复
出现条件 サブタンク容量800%以上				
オートバリアー	20	3000	ビルドアーマー ビルドシールド プロテクト+3	侵食值10 10%发动防御罩
ブラフ (スパイダー专用)	–	–	精制不能	侵食值0
出现条件 战斗中曾经遇过敌人的攻击				
ZEROシフト (ゼロ专用)	28	70000	液体チッソ オートバリアー プロテクト+3	侵食值13 レベル×5点以下的伤害无效
出现条件：ZERO的"コマンドアーツ"成功连击16次以上				
Xハート(エックス专用)	–	–	精制不能	[illegible] 战斗中DOWN后回复10%LE一次
スペアボディ	2	500	リブート バックアップ	[illegible] 战斗中DOWN后 回复10%LE一次
出现条件：取得フィギュア30个以上				
チェンジインパクト	17	4000	ビルドWE WE+5 アイテムキャプチャー	[illegible] 每次受到攻击就增加1WE
出现条件：成功从敌人身上偷取50件道具				
绝对ファイナル	19	10000	FSキャンセラー ジャスティスミサイル ホークアイ	侵食值0 高几率捕杀敌人发动最后突击
出现条件：最后突击发动100次以上				
FSキャンセラー	7	300	ジャスティスミサイル アイポイント	侵食值0 自动取消
出现条件：最后突击发动50次以上				
アナライザー	–	–	精制不能	能够调查敌人
学习サポーター	16	5000	ゲットEXP+ アイテムキャプチャー	侵食值10 个人取得的EXP+5%
出现条件：队伍取得的EXP超过70000以上				
けいかい	30	2000	中和メタル-10% 敌よせ	侵食值0 遇敌率下降
出现条件：成功逃走10次以上				
敌よせ	4	100	エクソダス×2	侵食值0 遇敌率上升
出现条件：不记录连续战斗30次				
イニシアチブ	21	500	けいかい ワントップ	侵食值0 抢先攻击的几率增加2倍
出现条件：受到敌人奇袭30次以上				
中和メタル-10%	–	–	精制不能	使用一个空位，现有侵食槛-10%
中和メタル-20%	–	–	精制不能	使用一个空位，现有侵食槛-20%
中和メタル-30%	–	–	精制不能	使用一个空位，现有侵食槛-30%
[illegible]	15	8000	ビルドLE LE+300 パワーチャージ	侵食值5 待机中的同伴每回合回复1%
出现条件：打倒十五种フォルオン系列的敌人				
エクソダス	2	100	スピードアップ×9	[illegible] 逃走必成功
ワントップ	20	3000	けいかい グッドラック	[illegible] 战斗开始可以立刻行动
出现条件：打倒敌人"メトールキカント"				
ラッキーガール (シナモン专用)	35	10000	グッドラック ゲットFME+	侵食值5 战斗中取得金钱+10%
出现条件：利用FMG制造出30フォースメタル以上				
グッドラック	2	100	ゲインHYPER アイテムキャプチャー	侵食值7 战斗中获得道具的几率+3%
ひとりじめ	35	99999	学习サポーター ワントップ ゲットEXP+	侵食值7 个人独占战斗EXP
出现条件：队伍取得EXP25000以上				

攻略最终回

本期是《天诛 红》攻略的最终回，笔者将会把有关本作的隐藏要素披露出来。其次，上期的攻略只介绍了一至十二话的内容，假如各位读者留意上期分支路线图的话，相信会知道其实还余下了支线的六话没有攻略，所以本次攻略中会继续为玩家送上分支关卡的要点，希望对玩家完成游戏会有所帮助。

特殊武器

在游戏里，两位女主角分别各有一种特殊武器，彩女的武器是被称为“胧”的双剑，剑身上沾有毒液，攻击敌人时能够使其中毒，不过手持这种武器时彩女自身也会中毒……这种武器需要在“第七话之二：钱の音ひびくからくり屋敷”内获得，摆放地点是地图的“位置A”，留意不要触动下层墙壁的机关，否则无法到达该位置。凛的特殊武器是戴在手上的利爪“打鬼灯”，需要在“第八话：关越え・驰肽赁无し”内获得，放置地点是地图的“位置B”，在河流处放出飞索可以直接到达。

避免被敌人发现的方法

为了达成“第六话之二”的出现条件，必须在“第五话”完全避过敌人的视线，在此笔者提供一个最有效的方法，就是利用被称为“变化之术”的特殊忍具，使用它能够伪装成敌人的模样，这样就可完全骗过对方。若要顺利通过“第五话”，最多只需要使用这种忍具3次。至于获得这种忍具的方法，最简单的是达到“忍术皆传”的评价，而“第三话之一”是取得这种评价较为容易的一版。

第二话之一：离巢

故事内容

这一话的故事基本上与“决意”相同，故乡“叶隐之里”被神秘敌人破坏后，凛开始设法逃出村庄……

完成要项
- 逃出忍者村庄
- 目的地是船只停泊的地方
- 游过注满水的场所

取得道具
1. 宝盒 2. [illegible]
3. [illegible] 4. [illegible]玉

攻略重点

与“第二话之二”的最大分别是，本次任务没有限定杀敌的人数，因此只要一直走到小木船停泊的场所便可过关。途中遇上的敌人数目似乎不多，而出现的位置和类型将会有细微变化，整体来说其实难度比“决意”要低。

第三话之一：禁止走过寒夜桌

完成要项
- 快一点找出重藏的行踪
- 跟踪在重藏之后
- 被发觉的话便失败

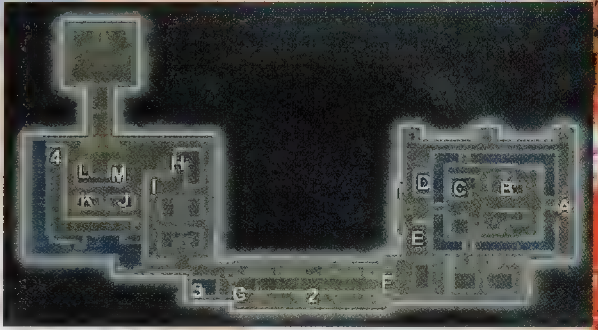
取得道具
1. 宝盒 2. [illegible]
3. [illegible] 4. [illegible]

故事内容

这关故事与“第三话之二”的故事内容基本上一样，彩女接到杀手组织“黑屋”准备举行一次秘密会议的情报，于是立即进行调查，在市街上发现“黑屋”首领的行踪，随即跟随其后，想不到最后发现的只是一场重藏和艺妓的约会……

攻略重点

本次舞台虽然与“第三话之二”相同，不过行动目的却大大不同，首先彩女需要找出重藏的位置，然后开始进行跟踪，一旦走得太近就会被发现，行动路线和值得注意的位置可参考以下地图的指示。首先从“位置A”开始出发，随即利用飞索跳上“位置B”的屋顶，接下来经过“C”、“D”、“E”的位置，按照这条路线走相信能够避开所有敌人的视线。通过“位置F”的大门后马上发现目标人物重藏的行踪，立即保持距离地进行跟踪。最初不用左躲右闪，一直在背后跟随着他就行了，当重藏差不多接近门口时立即跳到“位置G”躲避，接着继续利用屋子作为掩体避开他的视线，当重藏来到“位置H”的时候，彩女便不用再跟上了，立即从“位置I”跳到围墙之上进行监视。之后要利用飞索登上“位置J”的屋顶（两层建筑），先后跳到“K”、“L”的屋顶，最后到达“位置M”时看见重藏走入一间大屋内。顺带一提，假如顺利避开所有敌人的视线，在这一话就有机会得到最高评价“忍术皆传”，继而获得众多新忍具，其中有一种是伪装成敌人的道具，对往后的行动非常有帮助。在与艺妓的战斗中，选择以“投掷攻击”来对付她会使事件片段稍微产生一点变化。

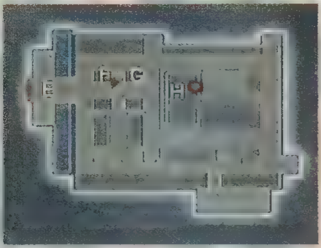
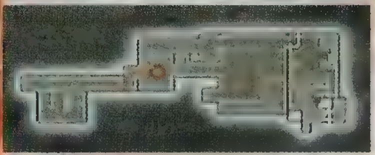


Text : MINAMOTO Design : MW
天诛 红

第六话之二：杀事与坏事只限在黑夜发生

完成要项
- 暗杀目标是按摩师那须
- 不能被敌人发现
- 寻找那须的路线不只一条

取得道具
1. [illegible]
3. [illegible]

故事内容 这一话的故事与“第六话之一”是相同的，红屋杀手凛被委派进行一项暗杀任务，目标人物是按摩师那须。

攻略重点 版图与“第六话之一”虽然一样，但是由于不能被任何一名敌人发现，所以需要依照特定的路线来行动。首先从起点“位置A”开始行动，然后立即跳到石壁的后方，经河流“位置B”到达另一地区的“位置C”，最后走到“位置D”的桥上与彩女发生一场战斗。事件结束后在新版图中展开行动，从“位置E”处开始立即利用飞索跳到“位置F”的屋顶上，接着经“G”和“H”点到达地图红点位置，从屋顶的入口进入建筑物里面。由于本次行动是要避开所有敌人的视线，所以大屋内的敌人数目并不多，沿着楼梯而下，在适当时候登上“位置I”的酒桶顶部躲藏，现在要对付的敌人分别是一男一女，等待女性敌人离开酒仓后从酒桶上跃下，先以“忍杀”把男性敌人解决，接着返回高处躲藏到“位置J”，待女性敌人回到酒仓时看准机会再次施展“忍杀”，成功的话就可集中对付目标人物按摩师那须了。

第七话之一：无法离开的原因是姐妹铃

完成要项
- 姐妹铃落在敌人手上
- 不能被敌人发现
- 背部紧贴后打开的门

取得道具
-

故事内容 凛发现被困的彩女后打算一起逃走，然而彩女为了取回被夺的重要物品“姐妹铃”，而决定独自留下来，最后发现该物品落在黑屋杀手锅的手上……

攻略重点 完成这一话的方法差不多完全和“第七话之二”相同，基本上只是删除了机关墙壁的装置，所以本次不用再作路线的说明了，然而行动时玩家们千万要小心，因为敌人的数目及分布位置已经改变，尤其是在后段的范围内，经常出现被敌人围攻的情况。

第十话之二：悲恋有情剑

完成要项
- 操纵标记来扰乱敌人
- 跌落崖下必死无疑
- 利用忍术越过断开的通道

取得道具
-

故事内容 故事开始时，凛记起首领吟的话，黑屋成员利用“地藏(石像)”来进行联络，所以只要改变“地藏”的指示方向，相信就能够令敌人出现混乱的情况，而后段的故事大致上跟“第十话之一”是相同的。

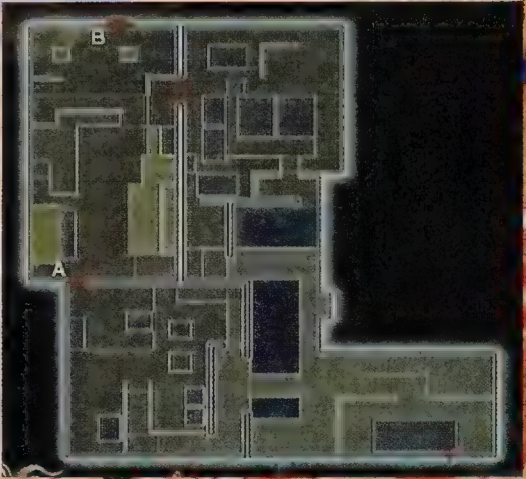
攻略重点 舞台虽然与“第十话之一”相同，不过完成方法却有分别，留意地图上多处显示出“红点”，这是代表“地藏佛像”的放置地点，凛必须将它们全部改变其正面方向。期间要留意敌人的警觉性提高了，而且还出现“和尚”模样的敌人，他们的攻击力出人意料地强，所以必要时还是选择逃避为佳。其次，“位置A”是毁坏的吊桥，上期攻略中曾介绍过利用“毒箭筒”来对付不断地上上下下攀爬吊桥的敌人，现在笔者发现了一个更容易的方法，首先走到桥下的石台上，然后站在与敌人相反的方向以飞索抓紧断桥，接着逐步向对面山崖移动，由于与敌人处于相反位置，因此很容易顺利通过。

第十二话之一：天诛红

完成要项
- 与万二郎接触
- 施展出全部技
- 将重藏诛杀

取得道具
-

故事内容 凛终于知道了灭村凶手的真面目，与首领吟谈话后接到刺杀黑屋首领重藏的任务，换言之，仇人与刺杀对象是同一人。在临出发之前，吟吩咐凛先要找到名叫“万二郎”的男人，从对方口中可以打听到重藏的藏身位置……其后在滩头上先后碰上敌人硝和重藏，分别击败他们后从重藏口中得知灭村的前因后果，原来重藏也是“叶隐之里”的族人，为了显示自己的实力而离开，为免除后顾之忧而烧毁村庄……



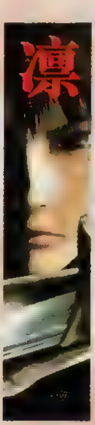
攻略重点 版图与“第十二话之二”一样，不过首先要在城内到处搜索“万二郎”的行踪，由于万二郎的出现位置并非固定的，所以有可能要花上一点时间来寻找，而在地图“位置A”就可与他相遇，经过简短的谈话后“位置B”的大门出现标记，经过该处来到滩头上将首先发生两次战斗，首先是黑屋杀手硝，接下来的是最终敌人重藏。

在《天诛 红》攻略的最后部分，将集中介绍一些隐藏要素，例如凛和彩女两位主人公的隐藏服装取得法，以及分别在各话取得最高评价“忍术皆传／始末屋”所得到的特殊忍具等，希望有助于各位玩家彻底地享受本作的乐趣。

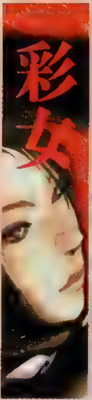
皆忍道具

名称	效果	场所	使用者
爆ぜ车	投出后按 R3 后爆炸	一／二之一／二之二	彩女／凛
变化の术	一定时间内化身为敌人	三之一／三之二／四	彩女／凛
雾隐れの术	一定时间内隐形，能够使用忍具	五／六之一／六之二	彩女／凛
忍び铠	穿着时增强防御力	七之一／七之二／八	彩女／凛
火龙の术	以玩家为中心向外全方位喷出火焰，威力惊人	九	彩女／凛（全任务逐行）
真の笛	假扮动物声音，瞒骗敌人	十之一／十之二	彩女（全任务逐行）／凛
仕挂け鼠	远距离移动遥控炸弹	十一	彩女／凛（全任务逐行）
昏倒香	令敌人处于昏睡状态	十二之一／十二之二	彩女（全任务逐行）／凛
空蝉の术	体力减至 0 之时发动，用来复活	完成全部忍术指南	彩女／凛

奥义



名称	卷物数目
封牙	10
つぶて弹き	30
抱き捕り	60
壁驱け	100
百鬼眼	150
橹崩し	200
醒术・影缝い	250
木の叶隐れの术	300
跳爪	350
蜘蛛居	400
止め钉	450
鸣き真似	500
橹崩し・完	550



名称	卷物数目
壁驱け	10
弧月	30
百鬼眼	60
叶形听	100
うじな走り	150
こだま拾い	200
ぶぴて弹き	250
跳爪	300
止め钉	350
影缝い	400
蜘蛛居	450
壁蓑	500
里疾风	550

任务中取得的忍具

名称	效果	使用者
おにぎり（饭团）	体力回复 30	彩女／凛
卵	体力回复 50	彩女／凛
枪	长武器，装备时不能进行忍杀	彩女／凛
锡杖	长武器，杀伤力比枪更大	彩女／凛
弓	远距离武器	彩女／凛

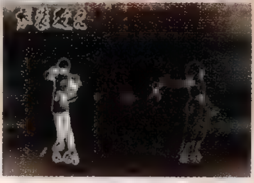
服装变更

彩女

名称	出现条件
散华	初期穿着
黑铁	完成一次游戏
忍び铠	穿上皆传道具“忍び铠”
蓝鼠	完成“红の刃”1至6关后于“百鬼夜行”中余下时间23分钟内把重藏击倒，接着把两名彩女解决（据说收集卷物数目达1600后便会取得，正确卷物数目会根据难易度、获取评价而不同。）
牡丹	完成“红の刃”1至6关后于“百鬼夜行”中余下时间23分钟内把重藏击倒，接着把两名彩女解决（据说收集卷物数目达1550后便会取得，正确卷物数目会根据难易度、获取评价而不同。）

凛

名称	出现条件
威风	初期穿着
朱卷	完成一次游戏
忍び铠	穿上皆传道具“忍び铠”



红之刃

在“通常任务”中，以“简单”的难易度来完成一次游戏，于“天诛幕之内”里会出现被称为“红之刃”的游戏模式，里面设有多个难度不一的版面，在限定时间内避开敌人的追杀便可，当完成1至6版后会出现被称为“百鬼夜行”的第7版，对手是游戏内登场的各BOSS级敌人，最后是黑屋的BOSS——重藏。

小秘技

时间及评价显示：任务进行中，利用 2P 手柄输入□□↓↓↑↑。

忍术指南角色转换：标题画面上，按着 L1 键选择忍术指南，就可以使用彩女来进行练习。

完

© ATLUS 2004

DIGITAL DEVIL SAGA アバタール・チューナー

●ATLUS●已发售●RPG●1人玩●DVD-ROM
●记忆容量 305KB●7329 日元●http://www.atlus.co.jp/

数码恶魔传奇 同调化身
Text：义经 Design：MW

详尽攻略完结篇

登场恶魔一览

种族	名称	等级	耐性	弱点	吸收	无效	反射
魔族	ゴルゴン	44	冰，电，冲	炎	—	—	咒
龙族	ユルング	46	物，铳，破，咒	地，状	—	—	炎，冰
兽族	ライジュウ	40	—	冲	电	咒	—
鬼神族	ハヌマーン	48	物	魅	—	—	—
神族	サティ	45	—	冰	炎	—	破
魔族	クイーンメイブ	46	炎，冰，电，冲	—	—	—	地，咒
鬼族	ブルキシ	42	—	电	—	—	冲，破
鬼神族	アタバク	46	物	地	—	混	破，咒
鬼族	ギリメカラ	49	—	破，魅	炎	—	物，铳，咒
魔族	ティターニア	56	地	状	—	炎冰电冲	—
鬼族	キンキ	44	状	地	—	电，咒	—
神族	パールヴァティ	58	—	冰	—	冲，魅，魔	破
飞天族	スパルナ	54	状	铳	—	冲	地
鬼神族	パズス	54	—	冲	冰，电	—	咒
飞天族	グルル	35	—	铳，电，破	—	地	咒
	カルマ教会ガード	50	—	—	—	物铳破魅	—
鬼神族	ラクシュアーサ	50	—	地，破，混	—	—	冰，咒
鬼神族	ガネーシャ	54	炎，地	—	冲	冰电破咒	—
兽族	カトブレパス	59	—	炎	—	咒，状	电
神族	ラクシュミ	63	—	—	炎，冰	—	地，破
神族	イシス	62	—	—	—	状	物铳破咒
龙族	サマエル	64	物	毒，魔	—	地	电，破，咒
龙族	ニーズホッグ	56	—	—	冰	状	咒
鬼族	オンギョウキ	69	—	铳	炎冰电	破，状	咒
飞天族	ホルス	64	物	铳，咒	—	地	电，破
飞天族	フレスベルグ	40	—	铳，电	地	冰	
飞天族	ジャターユ	62	—	铳	—	炎电破状	地，咒
飞天族	ガルーダ	63	—	—	—	冰破咒状	铳，冲，地

物＝物理　铳＝铳击　炎＝火炎　冰＝冰结　电＝电击　冲＝冲击
地＝地变　破＝破魔　咒＝咒杀　封＝魔封　魅＝魅了　神＝神经
混＝混乱　毒＝猛毒　状＝状态异常（混乱，魅了，神经，猛毒）

Ajna

为了前往Nirvana，Embryon众人终于来到最后的对手——Brutish的大本营。然而等待着众人的除了有前所未见的强敌以外，还有惊人的事实……

"我和你们一样……都是曾经死过一次的人……在你们一直热切追求的Nirvana……"

出现敌人

魔族ゴルゴン、龙族ユルング、兽族ライジュウ、鬼神族ハヌマーン、神族サティ、魔族クイーンメイブ、鬼族ブルキシ、鬼神族アタバク、鬼族ギリメカラ、魔族ティターニア、鬼族キンキ

简单流程

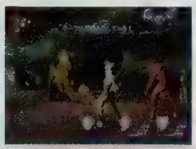
1	调查大堂的光球。在地形产生变化后，完成A，B，C三个地点的强制战斗。
2	完成"红"、"蓝"、"绿"三次地形变化后，白色光球就会出现。
3	调查白色光球，地形改变后前往D点。剧情完结后，击倒Varon。

强制战斗

发生地点	敌人/数量
A	カトブレパス
B	イシス＋增援イシスx2
C	ニーズホッグ
D	ラーヴァナ

BOSS战

名称	兽族カトブレパス
弱点	火炎
HP	约3500
应战LV	约50



被石化后就会完全失去活动能力，若不使用道具或魔法解除，就有如等死一样。

在Ajna中，前后共要进行4次BOSS战，初期3个BOSS可以任由玩家选择先后次序。其中以カトブレパス最为容易对付。在3名中BOSS中，只有カトブレパス拥有弱点，运用这一点就可以增加行动次数，占有优势。

在战斗开始前，首先必须由其中一人装备"咒杀ブイレク"。因为カトブレパス会使用令我方石化的"冥界の门"和"石化光线"，必须利用"咒杀ブイレク"才能阻止同伴被石化。由于在石化后只要受到物理攻击就会马上死亡，因此当同伴被石化后就要马上将石化状态解除。

カトブレパス的弱点是"火炎"，只要不停使用火炎属性魔法，就可以保持最高6次的行动。不过由于カトブレパス的HP多达3000以上，必须最低使用第二级的火炎属性魔法才会对战况带来较大的优势。另外，负责回复的角色应以第二级的全体回复魔法メディラマ为最低装备。

基本上只要以"火炎→火炎→火炎→咒杀ブイレク／回复"的方式，就可以轻易将カトブレパス打败。

BOSS战

名称	神族イシス
弱点	—
HP	约1400x3
应战LV	约50

[illegible]绝对不能轻视……

神族イシス，可以说是本游戏中最麻烦的敌人之一。イシス本身的实力并不强，不过一旦同时出现多只イシス，敌人就会使用各种合体攻击招呼玩家。

面对イシス，物理、铳击等一般攻击手段不能产生作用，状态异常魔法也对他们无效。而玩家使用什么魔法攻击他们，他们就会用相同属性的上级魔法向玩家反击，实在非常麻烦！但同时玩家也可以利用这一点，避开我方的弱点魔法。

在开战不久后，イシス就会开始召唤出增援，直至3只为止。玩家可以魔法集中攻击他们其中一员，藉此将他们逐一收拾。至于使用的魔法，必须为同一种属性，另外其中一员则使用相同属性的"ブレイク"、"ドレイン"或"リフレクト"。这样就可以有效地保护我方的同时，对イシス进行攻击。

BOSS战

名称	龙族ニーズホッグ
弱点	—

HP	约400(小)，约4500(大)
应战LV	约50

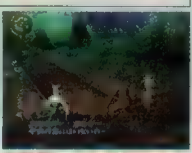
[illegible]

开始战斗时，敌方会出现全队5只的小ニーズホッグ，随着战斗的进展，中间的ニーズホッグ会不断吃掉四周的同伴，使身体长大。当它吃掉4只同伴后，就会开始攻击。

由于ニーズホッグ主要以冰结魔法来攻击，在战斗前，必须先装备"冰结"属性的"ブレイク"或"ドレイン"，由于ニーズホッグ会吸收冰结属性魔法的关系，千万不能使用"リフレクト"。每回合开始行动后，由其中一人使用护罩，其余两人就负责攻击和回复。因为ニーズホッグ还会使用"物理"属性的护罩，使用魔法进行攻击较为方便。当ニーズホッグ变成完全体后，就会使用万能属性的强力魔法和バイオレンス等技能，我方成员的HP必须经常保持全满状态。

BOSS战

名称	阿修罗ラーヴァナ
弱点	—
HP	约1000，约4000
应战LV	约50


前[illegible]指示才能战胜。

Ajna的BOSS阿修罗ラーヴァナ，虽然不像前两次的对手ラーフ和ゲルベロス一样，拥有多个分身，不过却分为前后两个阶段。

在前半段，ラーヴァナ会将自己的位置隐藏起来。玩家不能凭肉眼确认他的位置。在战斗开始1至2个回合后，莎拉就会开始告诉玩家ラーヴァナ的位置。玩家可以攻击6个不同位置，其中分为左、右、中间各两个。每个回合莎拉都会告诉玩家ラーヴァナ的方位，然后就靠玩家的运气来判断能否击中了。由于在这个部分使用全体魔法无法锁定目标的关系，均会被视为无效，最好不要使用。

在开始战斗后，由其中一名角色使用增加我方速度的"スクカジャ"，其余两人则进行攻击，当使用完四次"スクカジャ"后，就可以全员进行攻击了。由于在这个阶段ラーヴァナ只会进行普通攻击，因此可以不用担心回复问题。

在击败ラーヴァナ后，他就会进行变身。与前段一样，我方必须保持着速度增加的状态，同时在第二阶段开始，可以使用"スクンダ"降低ラーヴァナ的速度。

整个游戏中最凶险的异常状态"饥饿"，只有靠莎拉的能力才能解除。

在第二阶段，ラーヴァナ的威力会大幅增强。不但可使用万能属性和电击属性的魔法，还会使用冲击属性的特殊技"大千世界の风"和令我方陷入"饥饿"状态的特殊技"渴きの波动"。由于"大千世界の风"的威力惊人，每回合必须使用"冲击ドレイン"或"冲击リフレクト"来进行防御。而"渴きの波动"还是整个游戏中最麻烦的招式，当我方的角色陷入"饥饿"状态后，就会完全失去控制。每当轮到他们行动时，会向同伴发起攻击或减少HP。而且"饥饿"状态是无法由我方自行解除的，只有每个回合开始时，由莎拉随机替我方一名同伴进行回复。

战斗过程中必须经常保持HP全满，在有机会时就对ラーヴァナ进行攻击。由于ラーヴァナ会不时使用"渴きの波动"，因此这将会是一场长期战。不过只要全员拥有350点以上的HP，队中两人使用全体中回复魔法，应该可以安全地将ラーヴァナ击倒。

道具一览

位置	道具/陷阱	
1	ソーマ	1
2	フィジカルミラー	1
	ロジックセル	1
3	デカジャストーン	1
	ランチアジュエル	1
4	コンプレスセル	1
5	インフェレスセル	1
6	マジックミラー	1
7	陷阱	毒
8	陷阱	魔族ティターニアx2
9	コンプレスゼル	1
10	HPノイズ	2
11	ロジックセル	1
	MPノイズ	2

SERU与商店隐藏道具

在游戏初段，Karma教会的集会剧情后，玩家就可以得到一些名为"××セル"的道具。在本作中，这可以说得上是最主要的收入来源。随着Solar Noise的增减，SERU的卖价也会随之改变，除了"ヒーホーセル"以外，所有セル在Solar Noise MAX时都可以升到最高的价格，比Solar Noise MIN时高出50%之多。

而当售出SERU达到一定总值后，玩家就可以在商店中买到新道具。其中还有后期不能缺少的珍贵道具。

セル总卖值	道具/弹药	效果	价格
6000	万里の远眼镜	战斗中调查敌方角色能力，无限使用。	5000
	マッスルドリンク	单体HP，MP大回复，但有副作用。	2000
20000	チャクラチップ	单体MP回复50点。	3000
	リベレマフルート	下次Solar Noise MIN前，增加遇敌机率。	3000
150000	グラヴァンの欠片	战斗中单体HP小回复，无限使用。	50000
	チャクラボックス	单体MP回复150点。	10000
	エストマスプレー	下次Solar Noise MIN前，遇敌机率下降。	3000
1000000	グラヴァンの石像	战斗中单体HP中回复，无限使用。	150000
	チャクラ金刚丹	战斗中单体MP回复50点，无限使用。	200000
3000000	ランチアオーブ	战斗中单体复回+HP全回复，无限使用。	600000
	メギドファイア	敌全体万能属性中级攻击，无限使用。	300000
	デットエンド	铳击属性攻击+石化效果，攻击力112。	300000

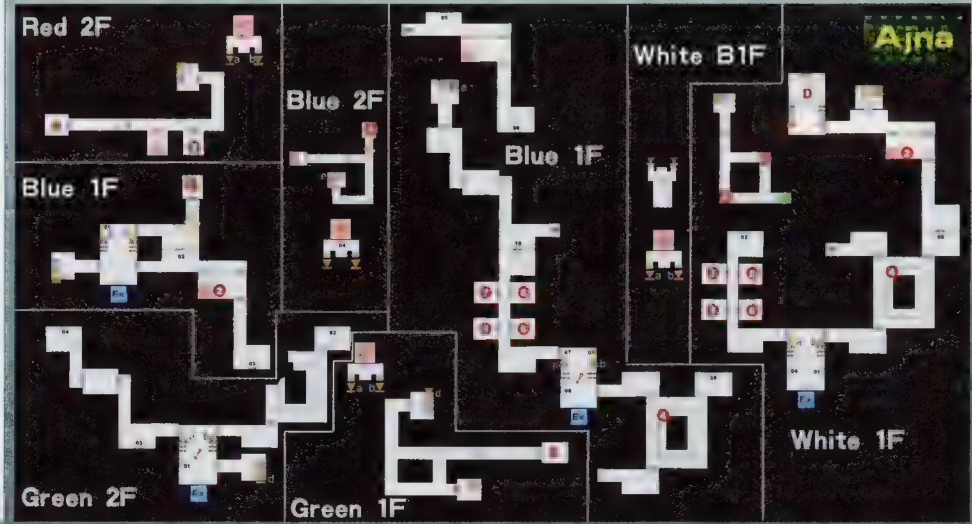
Sahasrara

发现莎拉失去踪影的Embryon众人，虽然对于突如其来的事实感到惊讶，但为了帮助独自苦恼的莎拉，众人决定向通往Nirvana的门——Karma教会进发。

Karma教会下层

出现敌人

龙族ユルング、鬼族キンキ、神族パールヴァティ、飞天族スパルナ、鬼神族パズス、飞天族グルル、カルマ教会ガード、鬼神族ラクシュアーサ、鬼神族ガネーシャ、兽族カトブレパス



简单流程

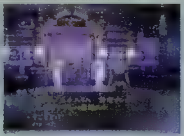
1	打倒Sahasrara入口的守卫。进入教会后，再打倒教会入口的守卫。
2	乘坐升降机前往乳海，将BOSS击倒。
3	乘坐升降机向上层推进，到达地表120m，就会开始遇上机关。按照地图的提示，就可以顺利通过。
4	通过沿路的机关，到达地表580m后，就可乘升降机前往Karma教会上层。

强制战斗

发生地点	敌人/数量
Sahasrara入口	カルマ教会ガードx2
Karma教会入口	カルマ教会ガードx2
乳海	ヴァスキ

BOSS战

名称	カルマ教会ガード
弱点	–
HP	约800x2
应战LV	50以上



打败 Varon 来到教会后，就会发现入口被守卫挡住，必须将他们打败才能继续前进。カルマ教会ガード是一种全无弱点的敌人，与イシス一样，"物理"和"铳击"等一般攻击对他们全无作用，只有使用魔法才能将它们击倒。

对カルマ教会ガード的战斗前后共有两场。カルマ教会ガード的 HP 同样约 800，攻击力并不高，唯一值得注意的就是冲击属性的"ソニックムーバー"，若派安吉拉就要小心被击中弱点了。基本上只要注意回复，就可以安全地击倒它们。若拥有道具"メギドファイア"，就能更轻易消灭它们。

BOSS战

名称	龙族ヴァスキ
弱点	火炎
HP	约4800
应战LV	50以上

当进入Karma教会，到达乳海后，接近左方的升降机时，龙族ヴァスキ就会出动。ヴァスキ的弱点是"火炎"，若能使用"火炎"属性最高级的"アギダイン"，应该不难应付。不过必须注意ヴァスキ还会使用"冰结"属性的全体攻击"ヒーマアラーヤ"，然后再对结冰的角色作出连续的物理攻击，致死率颇高。

最佳的方法是先由各人使用一次火炎魔法攻击，然后其中一人使用"冰结"系的护罩。另外，ヴァスキ还会使用令我方混乱的"怪音波"和无法防御的万能属性魔法，队伍中最好预备两名装备有"メパトラ"和"メディラマ"的角色。

虽然ヴァスキ拥有2回行动的能力，不过只要能够防止"ヒーマアラーヤ"的攻势，基本上已经可以说等于战胜ヴァスキ了。

道具一览

位置	道具／陷阱	
1	HPノイズ	2
2	コンプレスセル	1
3	MPノイズ	2
4	グレイトチャクラ	1
5	陷阱	龙族サマエル
6	コンプレスセル	1
7	ソーマドロップ	1
8	メディカルキット	3
9	コンプレスセル	1
10	ワイルドボム	3
11	マジックノイズ	2
12	レイヤーセル	1
13	ディスクローズ	3
14	ランチアジュエル	1

Karma教会的机关

Karma教会内，主要设有两类机关：第一是地面上出现有如冰一样的结晶地面，站在上面就会掉到下层，又或被吸向侧面，可以穿越墙壁。第二种就是透明墙壁，远离时看不见，接近后就突然出现的机关。其中也有远离时出现，接近后消失的一种。

由于难以借文字说明，或在地图上表示，本期将会对其中较为复杂的部分，为玩家详细讲解。

Karma教会上层

出现敌人

神族パールヴァティ、神族ラクシュミ、神族イシス、龙族サマエル、龙族ニーズホッグ、鬼族オンギョウキ、飞天族ホルス、飞天族フレスベルグ、飞天族ジャターユ、飞天族ガルーダ、飞天族スパルナ、カルマ教会ガード

简单流程

1	到达地表1250m后，将会出现新的机关。可依照地图的指示前进。
2	到达地表1300m后，每隔一个平台，就要前往(星号)的地点启动机关。然后调查平台上的光柱，才会出现前进的路线。到达A点，就会发生两场连续BOSS战。
3	利用升降机06前往地表3870m后，再利用机关a前往地表3750m。
4	按照地图的指示，通过所有机关后，再次回到地表3870m，就可以利用升降机07前往地表6656m。进入B点打败BOSS后，与GEIRU交谈，就可以进入最后的BOSS战。

强制战斗

发生地点	敌人／数量
A	连战ジャターユ，ガルーダ
B	アナンタ
最上层	ハリ・ハラ

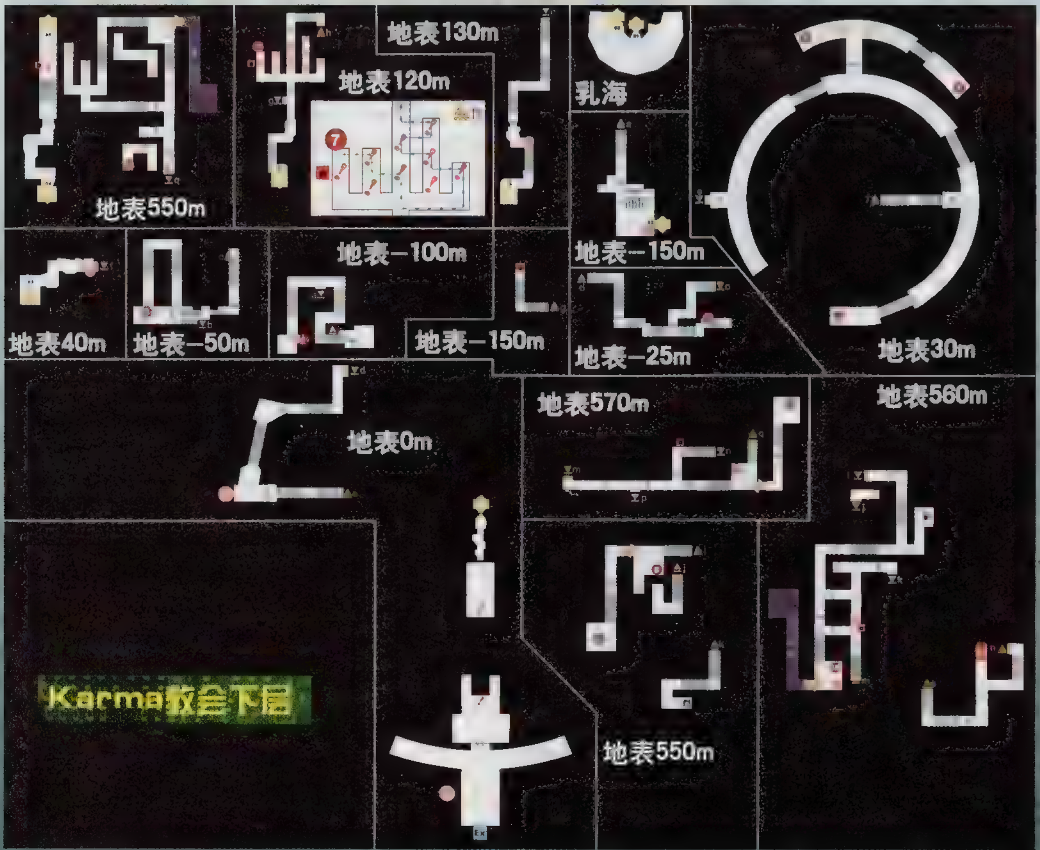
BOSS战

名称	飞天族ジャターユ
弱点	–
HP	约2500
应战LV	55以上

到达A点的同时，飞天族ジャターユ会出现攻击玩家。虽然一般的ジャターユ，可以利用铳击来应付，不过在BOSS战中登场的ジャターユ，铳击的弱点就被取消了。玩家需作好长期战的心理准备。

ジャターユ拥有3回行动的能力，本身的攻击力虽然不高，不过却会使用"挑拨＋挑拨＋デカンダ"的组合，在一回合内令我方成员的防御力降至最低点。在开战前，必须准备解除弱化状态的"デカンダ"，若还未修练完成，就可以使用"カジャ"系的魔法组合的Linkage来取代。

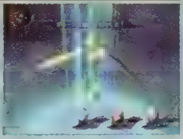
除此以外，ジャターユ还会使用全体高几率即死的"マハムドオン"，若没有准备"咒杀ブレイク"，则会相当危险。在战斗开始后，必须每个回合由其中一人使用"咒杀ブレイク"，其余两人则负责解除弱



化、回复和以“冰结”或“冲击”属性魔法进行攻击。打败ジャターユ后ガルーダ就会马上出现。

BOSS战

名称	飞天族ガルーダ
弱点	—
HP	约3000
应战LV	55以上



在击倒ジャターユ的同时，对ガルーダ战就会马上开始。由于角色的弱化状态也会保持，因此必须经常注意使用“デカンダ”。

与ジャターユ一样，ガルーダ也同样拥有3回行动次数。与ジャターユ相比ガルーダ更令人头痛的，不但会使用弱化魔法，还会使用“パワーチャージ”和“マインドチャージ”，使攻击的威力加倍。除了解除弱化的魔法外，最好同时准备解除强化的魔法。

在攻击方面，ガルーダ会使用“冰结”、“冲击”、“破魔”和“万能”等多种属性的攻击，而且还会使用物理系的全体攻击“パワーウエイブ”。在战斗过程中，一方面保持着无弱化状态，另一方面同时保持HP全满，只要有机会就以物理攻击为主展开攻击。若已有其中一员学会“リカームドラ”并取得道具“ランチアオーブ”，可以不时地以“リカームドラ”＋“ランチアオーブ”的组合，回复我方全员的HP和MP，应战时会更为轻松。

BOSS战

名称	龙族アナンタ
弱点	—
HP	约5500
应战LV	约60

アナンタ的行动次数多达7次，而且还会使用大量不同的异常状态攻击，必须携带回复用的道具应战。否则MP与技能也会不够用。

到达Karma教会顶层的B点，就会遇上龙族アナンタ，以故事主线而言，这可算是最麻烦的BOSS了。原因就是它可以在一回合内进行7次行动，而行动时还以异常状态攻击为主。

アナンタ的攻击模式以异常状态的魔法为主，其中包括了混乱的“怪音波”、麻痹的“痹れ大波动”和睡眠的“催眠ガス”。另外还会使用各种强化魔法和倍化攻击威力的“チャージ”。在应战前，出战角色中必须准备两名以上会使用“メパトラ”的角色，另外还要预备解除强化的“デカジャ”，增强我方速度的“スクカジャ”与减低对手速度的“スクンダ”。

当使用过“スクカジャ”和“スクンダ”后，就可以开始进行攻击。技能方面，应以“地变”以外的魔法或物理攻击为主。而当我方角色出现异常状态时，就要尽快进行回复。只要保持着我方速度强化，敌方速度弱化的这种情况，就可以使アナンタ的命中率和行动次数大减，要击倒它则只是时间的问题了。

BOSS战

名称	阴阳神ハリ・ハラ
弱点	—
HP	约1000x4(前半)，17500(后半)
应战LV	60以上

最后BOSS阴阳神ハリ・ハラ与ラーヴァナ同样拥有多段变身的能力。

在战斗开始时，它会先以人型现身，每当削去它约1000点HP后，ハリ・ハラ就会变身。面具会由白变黑，黑变白，各出现两次。白面具时攻击力较弱，以弱化等魔法攻击为主。而黑面具的ハリ・ハラ，就以攻击为主，不但威力较强，还会使用强力的特殊技“バーイラヴァ”，足以一击将我方一员击倒。

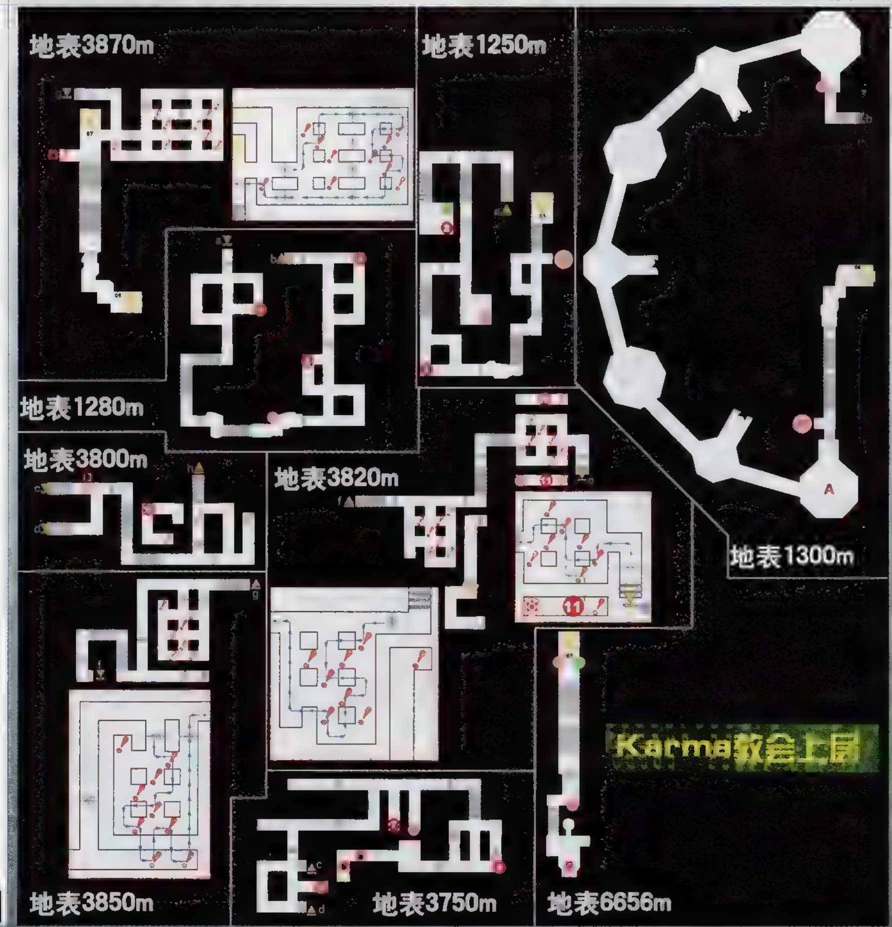
在击倒ハリ・ハラ第4个变身时，前半部分的战斗就会完结，ハリ・ハラ也会变成最后形态。

在战斗开始前，必须预备“スクカジャ”、“スクンダ”、“デカンダ”、“メディラマ”、“メパトラ”等支援魔法。另外两名成员以上，需要准备足以造成500点以上伤害的魔法攻击。基本上以“ダイン”系的单体魔法，加上相应的“ハイブースタ”和“ブースタ”就可以达到要求。由于ハリ・ハラ会经常使用“咒杀”攻击的关系，“咒杀ブレイク”绝对不能缺少。除此以外，每人最好都能够装备角色弱点属性的“ストロンガ”，这样就可以将弱点消除。

后半段的战斗开始的同时，ハリ・ハラ会变成巨型怪物，同时会出现六颗不同属性的护法珠。这些护法珠不但会进行攻击，而且在这些护法珠未被击破前，玩家也不能对ハリ・ハラ进行攻击。六颗护法珠分别代表着各种属性的攻击，分为“火”(火炎)、“冰”(冰结)、“风”(冲击)、“土”(地变)、“雷”(电击)、“金”(物理)。只要护法珠依然存在，相对属性的攻击，就会被ハリ・ハラ全部反射。同时护法珠越多，敌方行动的次数也越多。

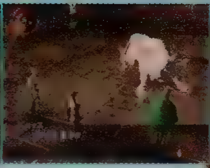
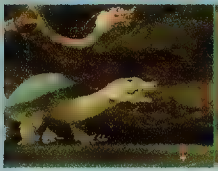
在后半战开始后，必须先集中攻击护法珠，以减少敌方的行动次数，威力超过500的话，应该就可以一击消灭一颗护法珠。由于每回合ハリ・ハラ都会放出一个新的护法珠，因此必须分配其中一人经常将护法珠击破。每回合最好能够由两人进行攻击，余下一人使用“咒杀ブレイク”，直至护法珠全部被击破，才开始攻击ハリ・ハラ的主体。当ハリ・ハラ的HP降至一击程度后，就会使出多种万能属性的技能，令我方防不胜防。其中的“色即是空”，还会使我方全员陷入异常状态。若负责回复的角色未装备“魅了デストロイア”，就不要装备“ディアラハン”、“メディアラハン”或“メシアライザー”了，否则就会使ハリ・ハラ的体力完全回复。

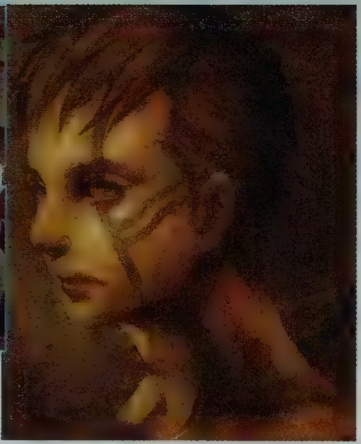
虽然从后半段开始ハリ・ハラ会使用“渴きの波动”，不过只要保持着“回复／攻击”＋“攻击”＋“咒杀ブレイク”的组合，就可以安全地将ハリ・ハラ消灭。



道具一览

位置	道具/陷阱	
1	チャクラポックス	1
2	レイヤーセル	1
3	グランドウォール	2
4	ファイアウォール	2
5	ソーマドロップ	1
6	デカジャストーン	2
7	チャクラポックス	1
8	グレイトチャクラ	1
9	メディカルキット	2
10	コンプレスセル	1
11	ランチアジュエル	1



隐藏首领大攻略!

名称	地点	出现条件
キングフロスト	Point 136最上层	在Point 136解破第二次的谜题，取得打开入[illegible]堂的巨型宝箱的"お果[illegible]"(中3F)后，前往最上层。

名称	魔族キングフロスト(King Frost)
特征	冰结吸收，火炎、咒杀、破魔、状态异常无效
HP	约4500
应战LV	45以上
特技	"大冷界"、"空からの贈りモノ"、"突击フロスト众"
必要技能	"冰结ドレイン"
取得道具	"真冬の结晶"
道具用途	换取隐藏曼斗罗"王样曼斗罗"

应付King Frost，基本上可以当作一场纯物理攻击的对决。每回合玩家都必须派其中一人使用"冰结ドレイン"以防御强力的冰结攻击。

在战斗的过程中，只要敌方数目不足3，King Frost就会使用"空からの贈りモノ"，召唤出ジャックフロスト参战。由于使用"冰结ドレイン"过后，对方的冰结魔法威力将会大减，相对物理攻击频率会增加。在开始时，可以集中使用"スクカジャ"和"タルカジャ"增强攻击力和回避率，之后就可以开始反击了。基本上只要一直保持着HP在250以上的水平，就可以安全地将King Frost击倒。King Frost的实力并不算太强，分出胜负只是时间的问题。

名称	地点	出现条件
ベルゼブブ(人型)	Svadhisthana B2F	取得Red Ice Key，到达Svadhisthana B2F开启电源后，就可以前往ベルゼブブ的所在

名称	魔族ベルゼブブ(Beelzebub)
特征	电击吸收，咒杀反射，破魔、异常无效
HP	约6300
应战LV	50以上
特技	"心の叫び"、"マハンマオン"、"マハムドオン"、"メギドラオン"、"デカジャ"、"デクンダ"、"パワーチャージ"、"マインドチャージ"、"カジャ"系、"ンダ"系
必要技能	"咒杀ブレイク"、"咒杀ストロンガ"、"デクンダ"、"デカジャ"
取得道具	アル・アジフ(房间内的道具箱)
道具用途	敌全体咒杀即死效果，无限使用。

强力的魔法种类众多，还会使用咒杀系技能的Beelzebub，与他对阵时若未能使用强化和弱化系的技能，基本上是没有可能战胜它的。

基本战略是以"スクカジャ"和"タルカジャ"增强攻击和回避力，另外以"スクンダ"和"ラクンダ"降低Beelzebub的命中和防御。战斗全程以"咒杀ブレイク"作为掩护，阻止他使出即死攻击。另外需有2人装备中级以上的全体回复魔法。攻击方面以物理攻击为主，单体的"ギロチンクロウ"是最佳的选择。战斗后半，Beelzebub会不断使用"カジャ系"的技能，在可能的情况下，该尽快以"デカジャ"加以解除。遇上"心の叫び"时，就要马上使用道具，解除麻痹状态，否则就会使回避力大减。只要阻止了咒杀属性和强化/弱化魔法的攻击，同时保持着HP长期处于全满的状态，就可以轻易地将人型的Beelzebub击倒。

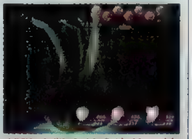
在战斗开始初期，Beelzebub会以电击系魔法为主，后期则会使用万能系的上级魔法。由于万能系魔法没有办法防御，如果没有解除敌方强化效果的"デカジャ"，"魔"值较低的角色就有可能在HP全满的情况下被一击消灭。

名称	地点	出现条件
ヤマタノオロチ	Anahana地下水道	打败Varon后，回到新基地与室内的NPC交谈，前往Anahata B1F的房间，就会发现地下通道。到达通道的另一端就会看见八岐大蛇。

名称	龙族ヤマタノオロチ(八岐大蛇)
特征	冰结、电击、万能以外全部攻击无效
HP	约5700
应战LV	50以上
特技	8回行动、"有害吐息"、"魔力泥棒"、"マッスルボンバー"
必要技能	"魔封/猛毒デストロイア"、"魔封/猛毒ブレイク"
取得道具	赤いタグリング
道具用途	与メタトロン交战的必要道具

攻击技能并不算强，然而除了冰结、电击、万能三种魔法系攻击以外，无法给予它任何伤害的八岐大蛇，在防守方面可说得上几近完美，加上每回合多达8次的行动力实在令它并不容易对付。不过只要撑过初段战斗，就可以轻易地将它收拾掉。

在战斗初段，八岐大蛇会以魔法为攻击为主，包括万能属性在内的魔法，它都懂得使用。由于八岐大蛇每回合可以最多进行8次行动，在它使出魔法前，通常还会先花4次行动使用"マカカジャ"强化魔法威力，若派出"魔"值较低的哈特出战，有可能被一击打倒，最好能够先确认HP是否足够。而每当八岐大蛇使用强化魔法后，记住使用解除强化效果的"デカジャ"，一方面可减弱八岐大蛇的攻击力，一方面间接消耗了八岐大蛇的MP。



行动次数多达8次的八岐大蛇。

八岐大蛇本身有一个最大的弱点，就是MP不多，当开始战斗数回合后，它就会使用"魔力泥棒"来吸取我方的MP。这也就显示出它的MP已经消耗得一干二净了，只要再过一会儿，就会MP耗尽，不能再使用强力的魔法攻击了。不过若被它成功吸取MP，魔法攻击就会再度展开，而我方也会因为MP被吸走而出现MP不足的情况。正因如此，最佳的办法就是先为出战角色装备"魔封デストロイア"，以防止"魔封"属性的"魔力泥棒"。另外，八岐大蛇还会使用在攻击的同时令我方中毒的"有害吐息"，最好能够先学会回复同时解除异常状态的"メシアライザー"，否则就要多准备解毒的道具了。为了应付MP被吸走的情况，最好能够同时准备"リカームドラ"和复活道具"ランチアオーブ"，利用"リカームドラ"回复同伴的MP。当八岐大蛇的MP耗尽，就会转为使用"マッスルボンバー"攻击，只要先使用"スクカジャ"和"スクンダ"增强我方的回避力，就可以轻易地将八岐大蛇收拾掉。

[illegible]

我方的技能方面，最好由两人分别装备"ブフダイン"+"冰结ハイブースタ"或"ジオダイン"+"电击ハイブースタ"。若可能的话，可以再同时装备"〇〇ブースタ"，进一步增强攻击的威力。回复方面必须准备两名装备"メディラマ"以上技能的角色。在战斗开始后，马上使用"スクカジャ"和"スクンダ"，同时使用"猛毒/魔封ブレイク"，借助回避和化解八岐大蛇的攻击，以减少它的行动次数。由于八岐大蛇会使用多种属性的魔法攻击，最好能先为出战角色装备相应的"ストロンガ"，以解除角色的弱点。只要等待八岐大蛇耗尽MP，它就会变得只会使用"マッスルボンバー"，在增强我方回避力后，应该可以轻易避开它的攻击，使它的行动次数减少至6次以下。每回合只要由一人负责回复，其余二人就可以集中火力进行攻击。如果拥有"物理リフレクト"或"物理ドレイン"，更可以完全封住八岐大蛇的攻击。

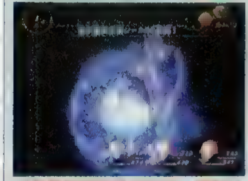
名称	地点	出现条件
ゲンブ	Anahana 3F	前往卡鲁玛教会最上层后，回到地面与Sahasrara入口的NPC交谈，前往Anahana 3F南面，在被黄色墙壁所隔离的房间，就会遇上玄武。

名称	龙族ゲンブ(玄武)
特征	地变吸收，物理耐性，咒杀、破魔、状态异常无效
HP	约6500
应战LV	60以上
特技	“デカジャ”、“デクンダ”、“魔法リフレクト”、“冥界の门”、“バイオレンス”、“アカシックバリツ”
必要技能	“地变ドレイン”、“地变リフレクト”、“咒杀ストロンガ”
取得道具	土色の龙玉
道具用途	与コウリュウ交战的必须道具

四圣兽“青龙”、“白虎”、“朱雀”、“玄武”中实力最弱的，可说是地变属性的玄武。虽然玄武的防御力相当高，尤其是物理攻击对它更可以说是几近无效，不过只要利用适当的技能，就可以令它的攻击完全无效化。最有效的攻击方式，就是先以“冰结”或“电击”魔法，令玄武结冰或感电，之后就可以直接发动物理的CRITICAL攻击，给它造成巨大的伤害。

与玄武交战时，只要使用“カジャ”系魔法，就会立即被解除，在毫无意义的同时还浪费了MP，因此最好不要使用。

小队中应由一人负责进行攻击，一人负责使用护罩系技能，另一人则同时负责魔法攻击与回复。两名攻击角色，应装备“ブフダイン”或“ジオダイン”，同时装备对应的“ブースタ”和“ハイブースタ”。回复方面，最好能够使用“メディアラハン”，若只有“メディラマ”，就要由另一名攻击角色同时负责回复。至于负责护罩的角色，就要装备上“地变ドレイン”和“地变リフレクト”。由于玄武的战斗方式较特别的关系，此战应避免使用强化的“カジャ”系和弱化的“ンダ”系魔法。



以反射对方攻击的方式，就可以很容易地消灭玄武的魔法护罩。

在整个战斗过程中，玄武还会以地变魔法攻击为主。在战斗开始后，每回合都必须使用一次“地变ドレイン”，以防玄武的地变攻击。当给予玄武的伤害到达一定程度时，玄武所使用的技能级数就会上升。直至玄武的HP降至接近1/2时，玄武就会开始使用“魔法リフレクト”反射所有魔法。

从这个阶段开始，玩家就要将每回合使用的“地变ドレイン”转为“地变リフレクト”。在一般情况下，由于玄武使用了“魔法リフレクト”的关系，所有魔法都会无效，玩家只有以物理攻击来应战。不过，只要我方同样使用反射魔法的技能(“地变リフレクト”)，就可以在玄武使用魔法作攻击时，将魔法反射。除了避免受到损害，还可以同时使玄武的护罩消除。到我方开始行动时，就可以利用魔法放胆攻击，可谓一举两得。若玄武在该回合内没有使用魔法攻击，就可以先替角色回复和在使用“地变リフレクト”后，等待下一回合的机会。

到玄武的HP降至1/3，就会开始使用“バイオレンス”增加行动次数，同时还会使用“冥界の门”等物理攻击。不过对战况实际影响不大，只要事前装备了“咒杀ストロンガ”或“咒杀デストロイア”就可以避免被石化。再加上重复上述的方法，便能将玄武消灭。

名称	地点	出现条件
ビャッコ	Manipura 1F	前往卡鲁玛教会最上层后，回到地面与Sahasrara入口的NPC交谈，再前往Manipura 1F西面被黄色墙壁隔离的区域，就会遇上白虎。

名称	兽族ビャッコ(白虎)
特征	冲击吸收，咒杀、破魔、状态异常无效
HP	约6300
应战LV	60以上
特技	“ギロチンクロウ”、“カウンタ”、“パワーカウンタ”、“パワーカウンタ”、“脑天割り”
必要技能	“冲击ドレイン”、“物理デストロイア/ストロンガ”、“物理リフレクト”
取得道具	白色の龙玉
道具用途	与コウリュウ交战的必须道具

白虎的攻击力，在“四圣兽”中是最强的一位。即使是以“力”和“体”为重点的哈特，在没有装备“物理ストロンガ”的情况下，也可以被白虎轻易地一招击倒。若使用魔法以外的攻击，还有可能受到白虎的反击。因此攻击手段应以魔法为主，其中效果最大的就是“火炎”和“地变”。而除了魔法攻击以外，最有效的攻击手段，就是后期使用的“物理リフレクト”，可将白虎的攻击反射。

角色的选择方面，若安吉拉还未学会“冲击ストロンガ”，最好能够以其他角色代替她。3名出战角色中，其中一名负责回复和魔法攻击，另一名负责魔法攻击和使用“デカジャ”解除白虎的强化效果，最后一名负责使用护罩。与玄武一战一样，负责攻击的两人可以装备“アギダイン”或“テラダイン”，同时装备相应的“ハイブースタ”和“ブースタ”，最后一人则需要装备“冲击ドレイン”和“物理ドレイン/リフレクト”。回复方面，若已经可使用“メディアラハン”，就可以由一人负责，否则就要由另一名攻击者合作负责。另外，为了应付长期战，除使用护罩的角色以外，最好能够有一名可以使用“リカームドラ”的角色参战，利用“リカームドラ”回复同伴的MP。

在战斗的初期，玩家可以先由两名攻击角色攻击，另外由负责护罩的角色使用“冲击ドレイン”。由于白虎的物理攻击力极强，为了以防万一，每回合都必须将角色的HP回复至全满。当白虎的HP接近2/3时，就会出现对话，然后它会开始使用较为强力的技能攻击。从这时开始，负责护罩的同伴，就要改为使用“物理リフレクト”，其余两人则可以继续攻击。当白虎的HP降至1/3后，就会开始不断地使用强化魔法、“パワー/マインドチャージ”和强力的“ギロチンクロウ”，若没有使用防御物理攻击的护罩，极可能被一击KO。不过使用了“物理リフレクト”后，就可以反而给予白虎300多点的损伤。不过己方在魔法方面的损伤，就唯有以回复来补救了。只要拥有400以上的HP(哈特需要600以上)和解除了“冲击”这个弱点，再加上每回合完全回复我方HP，应该不会因为受到魔法攻击而死亡的。

名称	地点	出现条件
スザク	Svadhisthana B2F	前往卡鲁玛教会最上层后，回到地面与Sahasrara入口的NPC交谈。前往Svadhisthana B2F西北面红色墙壁所隔离的房间。

名称	飞天族スザク(朱雀)
特征	火炎吸收，咒杀、破魔、状态异常无效
HP	约7000
应战LV	60以上
特技	“体力泥棒”、“デクンダ”、“パワーウエイブ”、“アカシックバリツ”
必要技能	“火炎ドレイン”、“物理デストロイア”
取得道具	朱色の龙玉
道具用途	与コ[illegible]ュウ交战的必须道具

在“四圣兽”中，实力最强的可以说就是朱雀了。虽然它的攻击力比不上白虎，防御力也赶不上玄武，但加上技能的应用，实在比其他任何一员都要麻烦。而且朱雀的AI相当聪明，只要玩家使用了护罩系魔法后，它就绝对不会使用相应的攻击。

应战角色方面，如若派出萨菲的话，就必须让他先学会“火炎ストロンガ”。应战角色的技能基本上与前面提到的对付那两只圣兽时一样，由其中两人负责进行攻击，另一人负责使用护罩。负责攻击的二人，应装备“ブフダイン”和“冰结ハイブースタ”、“冰结ブースタ”，以增强角色的攻击力。同时在这两人中，其中一人可装备“挑拨”，另一人则装备“デカジャ”，在第一回合使用“挑拨”+“デカジャ”，可降低朱雀的防御力。不过要注意一点，与朱雀一战中，若要使用“ンダ”系的弱化魔法，就绝对不能使用同一种魔法4次或以上。因为只要朱雀的其中一种能力被降至最低水平时，就会使用“ギガバイオレンス”，将所有弱化效果消除的同时，还会对我方进行一连串的强烈攻击。因此即使“挑拨”也最多只能使用一次。

回复方面，由[illegible]攻击的其中一员以使用“メディアラハン”来进行；另一名攻击成员则同时负[illegible]“デカジャ”，消除朱雀的强化效果。除此以外，全员的HP也尽量保持在600[illegible]尤其“魔”值较低的角色，更绝对不能超过600。

战斗过程中[illegible]中二人进行魔法攻击，最后一人以“火炎ドレイン”进行防御。这样朱雀就只会使用[illegible]理攻击。为了减少它的行动回数，出战角色的其中一员最好能够装备“物理デストロイア”。与之前介绍过的两只圣兽一样，在战斗开始的初段，朱雀也只会使用低级的技能攻击。直至朱雀的HP降至2/3以下后，就会开始使用强力的全体攻击。玩家的角色应长期保持着HP 400以上，以抵挡朱雀的攻击。在HP降至约1/2后，朱雀还会使用“バイオレンス”增加攻击次数。当HP降至1/3以后，朱雀就会开始使用“体力泥棒”，吸收我方的HP。由于“体力泥棒”属于“万能”属性的攻击，玩家并不能使用任何方法进行防御，再加上朱雀的魔力相当高，在使用“体力泥棒”时，即使是“魔”值高达80点以上的角色，也会被吸走400多点HP。若被吸取HP的是“魔”值最低的哈特，就会发生全部HP被吸走的情况。这样不但会夺去我方角色的性命，最大的问题是会令朱雀的HP大幅回复。因此我方的角色在出战时必须确保HP不多于600，否则就有可能永远被困在“体力泥棒”的关口，不能打败朱雀。

在朱雀使用“体力泥棒”前，必须会先发出特定的对白，同时玩家可以连续行动两个回合。由于不能防御“体力泥棒”，剩下来的方法，就只有给予朱雀所能吸收的HP数值以上的损害。简而言之，就是无视“体力泥棒”的存在，当出现相应的对白后，马上全员向朱雀进行总攻击。在朱雀使用完“体力泥棒”后，再替我方的角色回复或复活。只要能够给予朱雀回复HP值以上的损害，就可以最终将它击倒。

名称	地点	出现条件
セイリュウ	Ajna 1F	前往卡鲁玛教会最上层后，回到地面与Sahasrara入口的NPC交谈。前往Ajna，启动红色机关系，前往大堂东北面，被黄色墙壁所隔离的房间。

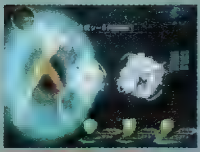
名称	龙族セイリュウ(青龙)
特征	冰结吸收，地变耐性，咒杀、破魔、状态异常无效
HP	约6000
应战LV	60以上
特技	“默示录”、“ランダマイザ”
必要技能	“冰结ドレイン”、“デクンダ”、“デカジャ”
取得道具	苍色の龙玉
道具用途	与コウリュウ交战的必须道具

“四圣兽”中最弱的一员，基本上只要学会“冰结ドレイン”，就可以战胜的对手。作战方法，基本上与对玄武一战没有太大分别。唯一值得注意的就是战斗后期出现的“默示录”，但只要带上足够的回复道具就可以应付了。

我方成员的分配，同样由其中两人负责攻击、回复和补助。另一人则负责一直使

用“冰结ドレイン”。攻击则以“电击”属性魔法为主。

青龙的攻击在一般情况下也只会以冰结系的魔法为中心，除此以外还会使用弱化我方所有能力的“ランダマイザ”。战斗后半段，青龙才会开始使用各种强化魔法和“默示录”，玩家应随时准备使用“デクンダ”和“デカジャ”，解除魔法的效果。至于“默示录”的沉默效果，最理想的情况是由“メシアライザー”在回复HP同时解除沉默状态，否则就要利用道具来解咒了。青龙的攻击力并不算高，只要能够挡住它的魔法攻势，就可以轻易地将它消灭。


[illegible]ン”，要收拾青龙就只是易如反掌的事。

名称	地点	出现条件
メタトロン	Ajna 1F	取得“赤いタグリング”和击破“四圣兽”后，回到Ajna 1F，开动白色机关后，向东北面前进。

名称	飞天族メタトロン(Metatron)
特征	咒杀、破魔、状态异常无效
HP	约17500
应战LV	60以上
特技	“默示录”、“マハンマオン”、“シナイの神火”
必要技能	“メシアライザー”/“メディアラハン”、“破魔デストロイア”、“リカームドラ”
取得道具	大天使の羽
道具用途	换取“玉座曼斗罗”

Metatron可以说是《DDS》中一个最强的BOSS。虽然每个回合Metatron只能行动2次，然而其攻击的威力，则实在令人吃惊。尤其Metatron独有的特技“シナイの神火”，假若玩家运气稍差，全军覆没也并不出奇。除此以外，Metatron还会使用大幅减少我方HP的“マハンマオン”和上级的万能魔法。

Metatron的最强攻击技“シナイの神火”。

出战的角色方面，最好能够使用那些“魔”值较高，HP接近500以上的角色。为了减少Metatron的行动次数，最好能够让出战成员至少有一人装备“物理デストロイア”和“破魔デストロイア”。若派萨菲出战，就要记住替他装备“火炎ストロンガ”。

攻击手法同样以魔法为主，个人建议使用“电击”系的“ジオダイン”，加上“ハイブースタ”。另外，为了减低Metatron的能力，还要准备“挑拨”和“デカジャ”。回复方面，应准备“メシアライザー”或“メディアラハン”。为了以防万一，在可能的情况下，准备“リカームドラ”会对战况更加有利。

战斗开始后，先以“挑拨”+“デカジャ”来降低Metatron的防御力，然后再利用魔法进行攻击。在可能的情况下，使用“火炎/破魔ブレイク”也可以减少我方的损害。若将Metatron能力降至最低水平，而我方角色的“魔”值达到60点以上的话，应该可以轻易造出400点以上的伤害。当Metatron的HP降至2/3时，就会开始使出万能属性的“シナイの神火”。除了威力高以外，“シナイの神火”每次也平均可以攻击我方每名成员两次。若派出哈特出战的话，马上就会被秒杀。在Metatron一战中，死亡率最高的就是这一招“シナイの神火”。假如我方两名成员以上战死，就要活用“リカームドラ”了。

自开始使用“シナイの神火”以后，基本上Metatron的战法也不会有太大的改变。只要每当Metatron使用强化魔法后，马上给它解除，并每回合尽量保持HP全满。只要达成这两点，基本上要战胜Metatron并不是一件难事。

名称	地点	出现条件
コウリュウ	Sahasrara地表3820m	击破“四圣兽”后，回到Sahasrara，就会看见入口的NPC倒在地上，与他交谈后，前往地表3820m被红色墙壁所隔离的房间，就会遇上コウリュウ。

名称	龙族コウリュウ(光龙)
特征	咒杀、破魔、状态异常无效
HP	22500
应战LV	60以上
特技	“太极光轮”
必要技能	“魅了デストロイア”、“メディアラハン”
取得道具	黄金色の龙玉
道具用途	换取“五神曼斗罗”

打败“四圣兽”后出现的隐藏BOSS，看来很有威势，不过实际上实力并不算太高。应战角色应必须拥有500点以上的HP，装备回复技的角色还必须装备“魅了デストロイア”。

光龙与其他敌人最大的不同之处，就是它的属性会不时转变。在战斗的过程中，光龙经常会发出奇怪的对白，在这些时候它的属性就会改变。即使之前只能给他10位数字的攻击，也可能会大幅暴增至1000点以上，再加上它的属性转变并无特定的规则，整个过程可以说完全靠“运”。玩家能够做的，就只有保住自己的性命，跟它进行长期战。由于光龙的特技“太极光轮”除了攻击以外，还会令我方陷入各种异常状态，必须预先加紧防备。基本上，只要一名装有全员全回复技能的角色，再装备上“魅了デストロイア”和“魔封デストロイア”，之后要击倒光龙，就只是时间问题了。

名称	地点	出现条件
ベルゼブブ	Manipura地下水道	打败Varon后，回到新基地与室内的NPC交谈。同时需要先打败ベルゼブブ(人型)。之后前往Manipura东面的入口，就会发现地下通道。

名称	魔族ベルゼブブ(Beelzebub)
特征	电击无效，咒杀反射，破魔、异常无效
HP	约16000
应战LV	60以上
特技	“死蝇の葬列”、“心の叫び”、“マハンマオン”、“マハムドオン”、“メギドラオン”
必要技能	“破魔デストロイア”、“咒杀デストロイア”、“物理デストロイア”、“リカームドラ”、“メシアライザー”、“DEKUンダ”、“デカジャ”
取得道具	祸弹、杀生石、魔王のドクロ
道具用途	换取“贵主曼斗罗”

Beelzebub与Beelzebub(人型)时的战法，其实大抵上没有多大分别，除了Beelzebub的实力高了很多以外，还多了一招令人头痛的必杀技“死蝇の葬列”。不但是不能防御的万能属性，而且还附有“咒杀即死”的效果，死亡率相当高。

若没有装备“咒杀デストロイア”，遇上“死蝇の葬列”时就会全军覆没。

然而只要角色装备了“咒杀デストロイア”，就会不受到“即死”效果的影响，只受到该招式的直接伤害。因此在可能的情况下，出战全员都应装备“咒杀デストロイア”。另外，为了减少敌方的行动次数，“物理デストロイア”也是建议装备的技能。

回复方面，就应该以全回复HP和异常效果的“メシアライザー”为主。另外，再加上“リカームドラ”和“ランチアオーブ”用作复活。

攻击就以物理攻击为主，同时由其中一名角色使用全能力下降的“ランダマイザ”。由于我方的死亡几率相当高，因此强化我方角色的“カジャ”系技能可以不需使用。之后只要积极消除Beelzebub的强化魔法效果，要战胜它就只是持久战的时间问题了。不过最后要注意一点，出战全员的HP最好全部能够保持在500以上。

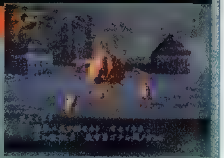
名称	地点	出现条件
人修罗	Anahana 1F	游戏二周目从卡鲁玛教会最上层回到地面后，前往Anahana 1F地图中央北侧的房间。

名称	人修罗
特征	咒杀、破魔、异常无效
HP	18000
应战LV	全能力99
特技	“ゼロスピード”、“シャベリンレイン”、“地母の晚餐”
必要技能	“物理ストロンガ”、“咒杀ストロンガ”、“破魔ストロンガ”、“メシアライザー”、“リカームドラ”、“必杀キャンセラ”、万能属性攻击技、“デクンダ”、“デカジャ”
取得道具	???
道具用途	???

虽然笔者的角色已经到达70多级，并且已经修得了大多数的技能。不过至今依然很难战胜人修罗。因此能够给出的建议不多，可以肯定的就只有“不能装备所有包括护罩系的‘无效’、‘反射’、‘吸收’的技能”。如果装备了这些技能以后，只要进入战斗，就会马上被人修罗使出的万能属性技能“地母の晚餐”，给予我方全员数千点的损害，简单而言就是让我方全员即死……

这样的话，玩家只能为出战的全员各自加上防御本身弱点的技能以及“破魔”、“咒杀”、“物理”等属性的“ストロンガ”，然后再加上最强的回复技“メシアライザー”和“リカームドラ”。由于这将会是极为长期的战斗，若没有“リカームドラ”，即使有多少回复道具，都有难以应付战斗中的需求量的情况。除此以外，还要加上强力的万能属性攻击技。最终就只有依靠玩家的运气了。

特殊敌人



在《DDS》中，有一只神出鬼没的敌人オモイカネ，自游戏最初就开始在四处随机出现。不过无论使用任何办法，最终都难以给它致命伤。原来它的唯一弱点，竟然是害怕人形态时的铳击。不过只要角色变回人形后，它就会马上逃走，要将它击倒的难度实在相当高。

在游戏初期，玩家就只有期望全员变回人形后，オモイカネ也没逃走。这样就可以在下一回合开始时，使用一齐射击，将它一击收拾掉。

直至打败Beelzebub，取得祸弹以后，才能使用更为有效地将オモイカネ击破的方法。方法是由使用单发弹的角色(萨菲或安吉拉)装备祸弹(攻击力200)，并排在队伍的先头，在战斗开始后马上变回人形。然后由第二名角色，使用“挑拨”。第三名角色选择“次に回す”。这样就可以在一回合内变回人形再加上进行攻击。成功的话，就可以一发给予オモイカネ400点以上的损害，立即将它击破。

击破オモイカネ一只，就可以获得50000经验值和200000以上的金钱。有机会遇上它，就千万不要错过这个大好机会了。

© 2004 Nintendo Game developed by INTELLIGENT SYSTEMS.

ペーパーマリオRPG

★纸片马里奥之旅第二回★

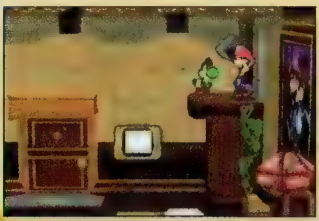
●任天堂●7月22日●RPG●1人玩●专用DVD-ROM
●记忆容量17格●5800日元●http://www.nintendo.co.jp/

纸片马里奥RPG
Text:小志幽凉 Design:siulau

格斯的野心

究竟斗技场隐藏着什么不可告人的秘密暂时无法得知。在之后的比赛里马里奥经过艰苦的战斗，终于来到最关键的皇者战。不过每次前来的助理，却引导马里奥向着斗技场反方向走，最后更带他到空置的训练房并把门锁上，很明显这是一个圈套。为了马上脱身参加比赛，对着训练室右下方的桃子公主海报使用大风会出现秘密通路，接着往右走进洗手间，利用马桶来到1级选手的训练房，从这里去斗技场参加皇者战。不愧是斗技场的皇者，与攻击力4点的他打长期战对我方不利，多使用强力技如レンゾクジャンプ速战速决，当皇者的HP剩下不多时会跳到天花板上，此时便只有靠云精灵古阑达的飞撞来攻击了。

马里奥获胜后，终于成功登上皇者的宝座。回到训练房从格斯处得到了"皇者腰带(チャンピッオンベルト)"，由现在开始可使用皇者专用的房间。当来到皇者房间时，听到从通风口传来说话的声音，同时再次收到X的电邮，他要马里奥找出幽灵的真正身份，先跳到房间左上方，利用耀奇的浮空技来到大门横梁上，然后再飞到通风口前，使用回转锤便能打破铁闸。原来通风口的另一面连接着老板格斯的办公室，从格斯的话中得知选手神秘失踪事件跟他本人有关，而且还有一些极秘资料放在抽屉内。确认格斯离开后，用回转锤破坏铁闸进入办公室，走到桌子附近，站在桌子的抽屉前出现"！"标志时进行调查，终于发现在擂台下方放有使用星之石能量的装置，借此去吸取选手们的能量。然而正在偷看资料的马里奥马上给格斯发现。马里奥追赶格斯来到斗技场，站在擂台上的格斯没有再逃走，只见他启动了擂台下的装置把自己变成怪物，然后便开始展开攻击。



BOSS　マッチヨガンス

HP：60　攻击力：4　防御力：0

本战是对付怪物化的老板格斯。他的攻击模式最特别之处，在于几乎每回合都会使用各种自我强化技，然后再发动致命攻击。虽然对方攻击力高，不过防御力却只有0，所以前往斗技场前最好到道具屋购买几个变大道具デカデカドリンク，由同伴为马里奥使用后变大增强攻击力来对付格斯。只要能防住格斯的强力攻击，一边用SP技回复一边不停地用强力技攻击，不用太多回合就能将他击倒。

成功将格斯击倒，他也回复原来的模样，在晕倒前称赞马里奥打得非常漂亮。此时，从场馆入口传来声音，原来是格斯的秘书，她是前来多谢马里奥击倒格斯的，原来一直协助马里奥的X就是秘书，原来失踪多时的初代皇者就是她的弟弟。从格斯嘴里得知真相后，秘书以为再也见不到弟弟。就在此时，星之石发出耀眼的光芒，秘书的弟弟再次重返人间，大团圆结局的同时，马里奥也顺利得到了第三颗星之石，习得了新的SP技"ムキムキボディ"。

在记录后，会转为控制桃子公主。同样往右走来到主电脑室，然后由电梯往基地的上层，进入右方打开的房间后，打开储物柜取得服装到更衣室更换，最后到右方尽头的房间直接跟首领对话，完成后穿回原来衣服离开便可以。而控制库巴时，调查所有草丛发生事件后便完成。回到马里奥这边，向斗技场的朋友道别后，便回到无赖镇地下1000年之门前的台座，展示星之石以取得下个目标的场所。

CHECK POINT

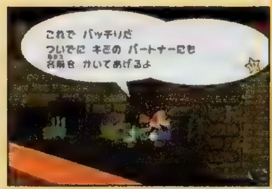
- 老板格斯办公室桌子上方的抽屉里，可找到星之碎片。
- 乌龙街街正面的星标志下方，使用回转跳可找到星之碎片。
- 斗技场大堂往斗技场正门的左方空地，使用回转跳可找到星之碎片。
- 仓库1楼的中央，使用回转跳可找到星之碎片。

新出现怪物

名称	HP	对付方法
ゴールド・オーク	40	任何攻击

STAGE 4 钟声为小猪响起

钟声之兆

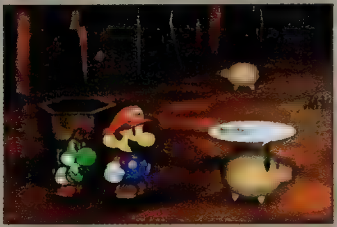


从1000年之门前的台座处取得第四颗星之石的地点后，便马上回到富兰科利老师处进行分析，知道了下一颗星之石就在幽暗村(ウスグラ村)附近，那是个非常阴暗的村，而前往的方法跟过去相同，通过西区地下水道的水管前去。利用"变薄"技能，由广场中央的下水道进入地下水道，然后用耀奇漂空技来到左方的平台，上方的房间便是通往幽暗村的水管。然而当马里奥进入水管后，才发现无法前往，被迫折返回地下水道。没有办法，只好再次去找富兰科利老师询问，被告知要找从幽暗村来的阴暗村民了解情况。由东区入口上方的隐藏小巷，找到了"外表出众"的阴暗村村民。原来解决的方法非常简单，只要在身上写自己名字确认身份便能通过。村民为马里奥等人写上名字后，终于成功穿越水管来到幽暗村。顺便一提进入西区地下水道后，往右走可以来到地下街地，购买道具、徽章和取得星之碎片等。

幽暗村，阴暗死气沉沉的村子。当马里奥来到后发现眼前的村民突然变成了小猪，最后从村长处才知道村内最近发生的怪事，每当森林里奥多隆寺院(オドロン寺院)的钟声响起时，便会有一名不幸的村民会被变成小猪，而刚才的村民正是本次的"幸运儿"……从村长处知道星之石就在奥多隆寺院后，便决定前往寺院一探究竟。不过来到右方出口时被守卫阻挡，原来要先取得村长的许可才行。然而回到村长家时，发现村长也被变成小猪，然后再到出口时发现守卫也没能逃脱厄运。不过这样到是可以进入森林了。

取得徽章	效果
フニャフニャフミィのバッジ	成功后一定时间内敌人防御力下降

CHECK POINT



- 东区窄巷的斯尼尔盗贼团左方，乘耀奇浮到对岸，可以找到太阳标志。
- 地下水道第二层往左走，用回转锤可以破坏巨型黄色方块，然后用回转跳按动“！”方块，会出现通往花花村和大树的直达水管。另外在地下水道巨型黄色方块上方的台座旁，可以找到太阳标志。
- 地下水道第三层往1000年之门的方向，用回转锤破坏左方巨型黄色方块，可以找到星之碎片。
- 西区地下水道，通往幽暗村水管房间前，可以找到太阳标志。
- 西区进入地下水道后，在正中石台的后方，可以找到星之碎片。
- 西区地下水道，进入幽暗村水管房间前绿色水管到背景后往右走，可以找到星之碎片。
- 西区地下水道的地下街地内，于右方尽头的破石柱堆内，可以找到星之碎片。
- 同样地下街地内，入口上方的柱内可以找到星之碎片。
- 同样地下街地内，从左下方的石柱旁的宝箱内可取得徽章“フニャフニャフミィのバッジ”。
- 同样地下街地内，于移动台左方酒吧内第一张桌子的下方，使用回转跳可以找得星之碎片。
- 东区隐藏小巷阴暗村人上方窄路的木箱右侧，可以找到星之碎片。
- 东区地下水道地下街内，在徽章商人上方的石柱内，可以找到星之碎片。
- 东区用耀奇渡河后从木箱跳到屋顶上，在大门被锁屋顶烟囱的后方，可以找到星之碎片。
- 东区用耀奇渡河后从木箱跳到屋顶上最右方的屋顶，使用回转跳可找到星之碎片。
- 幽暗村的宿屋内放着料理用素材“ピチピーチ”，经过一段时间后会再出现。
- 前往幽暗村右区入口上方的屋里，用任何食物都能交换到攻击道具“キラキラおとし”。
- 幽暗村宿屋下方的草堆内，可以找到星之碎片。

幽灵大屋

离开村子后，会马上发现一间废屋，里面可以取得“黑色钥匙（黒いカギ）”。继续往右走，前方的路被倒下大树阻挡不能前进，不过在大树的另一端找到了红色钥题，利用放出龟壳的方法能取得“店铺钥匙（お店のカギ）”。回到幽暗村前往道具屋，向右上方的门使用“店铺钥匙”便能打开，然后再使用“黑色钥匙”打开黑色的宝箱，马里奥习得新的技能“变纸卷”，按住R键不放并不停转动Analog，可以令马里奥变成小纸卷，这样可以通过一些矮小的通道，而村外倒下的大树也能用“变纸卷”通过。

穿过倒下的大树往右走，用水管来到森林内部，这里会遇到一种花型敌人。由于它们会使用催眠歌令我方人员入睡，所以必须优先击倒。利用“变薄”等技能继续往森林深处走，当来到尽头的大树前使用大风便会出现道路。再向前走，发现路被大岩石挡住。同样，对着路边深色的位置使用“大风”，出现通往背景后面的道路。推动里面的小岩石，可以同时牵引大岩石，这样便能出现新路，前往奥多隆寺院。

来到寺院后，由于大门被铁门封着，因此利用“变纸卷”从大门右方的破墙进入。在寺院里，上下两侧的门有幽灵而不能进入，只有从左方推开星型石像进入隐藏的地下通路。来到地下通路，发现前方的房间被锁，而打开中央漂亮的盒子时竟出现200只幽灵！如果答对幽灵的问题能得到不错的道具。回到寺院的入口，一个幽灵出现在广场中央，跟它谈话被问到会不会欺负它，选“不欺负（イジメナイ）”后大量的幽灵同时涌现，这样可进入刚才被幽灵挡住的两扇门了。经由两扇门外的寺院走廊，可以通往右方的房间，利用走廊两侧红色“！”方块，可以上下移动房间内的楼梯，借此到达广场上下两侧的高台。首先按动下方走廊的“！”移动楼梯到

下方，取得广场下方高台的“奥多隆寺院钥匙（オドロン寺院のカギ）”。接着按动上方走廊“！”移动楼梯到上方，前往广场上方高台的尽头，打开门锁进入，来到寺院顶层终于遇到把村民变成小猪的幽灵，战斗在所难免。

BOSS　？？？？

HP：40　攻击力：4　防御力：0

如果以BOSS的实力来说，幽灵可以说是微不足道，普通的攻击就能轻易地获胜。但当幽灵的HP剩下不多时，它会以特殊能力变成马里奥的影子，不过攻击力却没有变强，要打败它可以说是轻而易举。

取得徽章	效果
ボウギョプラスのバッジ	马里奥的防御力增加1点
ハンマーナゲールのバッジ	任何场所都可以投出锤子攻击
ガツーンジャンプのバッジ	用强大的攻击力踏向敌人
フラワーセツヤクのバッジ	马里奥攻击时消耗的FP减少1点

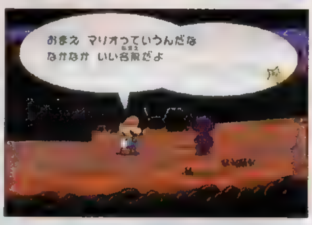
CHECK POINT

- 在道具屋放着黑色宝箱的房间内，可以取得徽章“ボウギョプラスのバッジ”。
- 在村外倒下大树的右上方，可以找到星之碎片。
- 在村外前往森林水管的后方，可以找到星之碎片。
- 从森林内的“？”箱内，可以取得徽章“ハンマーナゲールのバッジ”。
- 从奥多隆寺院回到左方的森林，在右方第一颗树内可找到太阳标志。
- 奥多隆寺院的井里可找到太阳标志。
- 同样在井里，在通路处的“？”箱内可以取得徽章“ガツーンジャンプのバッジ”。
- 奥多隆寺院外被锁大门的后方，可以找到星之碎片。
- 奥多隆寺院入口上方存在一小洞，以“变纸卷”钻进去，可取得星之碎片和太阳标志。
- 推开星型石像进入隐藏的地下通路，向弹簧上方使用大风，进入右方隐藏通路可以取得徽章“フラワーセツヤクのバッジ”。
- 红色控制器移动楼梯房间内，在两扇门之间的位置使用回转跳，可以找到星之碎片。

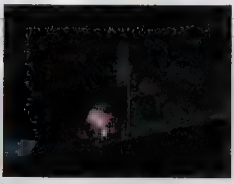
新出现怪物

名称	HP	对付方法
ハイパークリボー	8	任何攻击
ハイパーパタクリボー	8	跳跃攻击
ハイパートゲクリボー	8	锤子攻击
パンジーさん	7	任何攻击
ハイパーシンエモン	4	锤子攻击或使用耀奇的技能“吞下去”
きらめくパンジーさん	20	任何攻击
メット	5	跳跃攻击
トゲメット	5	使用耀奇的技能“吞下去”
バサバサ	6	跳跃攻击，倒吊时用云精灵撞击
テレサ	7	任何攻击

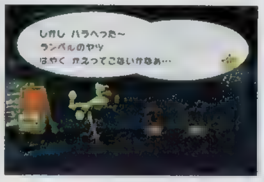
真假马里奥



成功击倒影子马里奥，从他身上掉下红色的星之石，取得后马里奥便跟同伴一起离去。就在此时，被击倒的马里奥影子再次站起来，而玩者会变为控制他。先离开寺院回到幽暗村，由于现在只剩一人，所以战斗能躲则躲，如进入战斗也最好逃走。回到幽暗村出口的废屋前，一个声音喊住了影子马里奥，他不就是马里奥吗？原来眼前的马里奥是由刚才寺院的幽灵假扮，而真正的马里奥变成影子，失去了自己的身体和名字，而假马里奥为了阻止马里奥因此在此恭候他的到来。假马里奥给马里奥一个机会，只要能说出自己幽灵的名字便把一切还给他，弄错的话则强制进入战斗。虽说是机会，不过马里奥又怎会知道对方的名字，只好在战斗中乘机逃走。

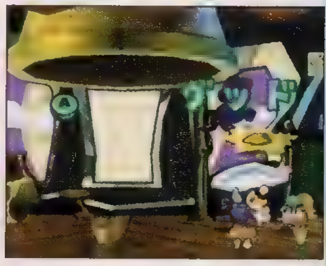


回到村子水管入口附近，马里奥遇上了正在哭泣的影之三姐妹之一皮皮雅（ビビアン），原来她因为遗失炸弹而害怕被姐姐们责骂。搜寻附近的草堆，终于在左方的草堆里找到了“一顷炸弹（イチコロバクダン）”，把它交给皮皮雅终于令她破涕为笑。当被问到自己的名字时，马里奥说出自己的身体和名字被夺的事，听后皮皮雅便决定协助他取回失去的东西。皮皮雅成为同伴后，马上离开村子往奥多隆寺院进发，途中的假马里奥之战当然还是逃走。来到寺院后，进入大门下方井内，右边会发现一扇能推动的铁门，把铁门往上推并使用皮皮雅躲藏的能力，成功穿越铁门进入房间。然后先后使用“变纸卷”和“回转跳”回到曾开幽灵盒子的房间上方的窗台，然后使用“变纸卷”进入左方的小洞到达上锁的房间内。在该处，住了一只样子古怪的鹦鹉，而在其中的两个盒子内，可先后取得“文字（“ン”のモジ）”和“奥多隆寺院钥匙（オドロン寺院のカギ）”。然后走到跟鹦鹉谈话出现“！”的位置，使用皮皮雅躲藏的能力，鹦鹉以为无人在误说了幽灵的名字“ランペル”，这样便能去找幽灵讨回身体和名字了。

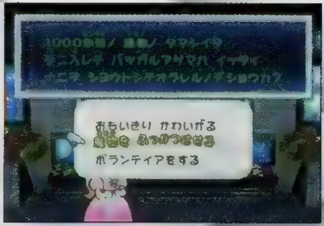


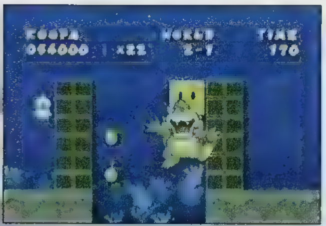
回到幽暗村出口的位置再遇假马里奥，说出名字ランペル（必需先选择片假名カタカナ），幽灵惊慌失措马上逃走。幽灵能回的地方只有奥多隆寺院，果然来到顶楼发现了假马里奥和同伴，而皮皮雅也因此知道自己正在协助马里奥。正当皮皮雅犹豫的同时，马里奥孤身开始作战，不过幸好幽灵的攻击力和防御力不高，再加上后期皮皮雅会加入，所以本战没有什么难度。

击倒假马里奥后，它变回原来幽灵的模样，而马里奥也回复了本来面目，面对马里奥众多同伴，幽灵完全没有胜算，转身便从屋顶逃之夭夭。皮皮雅经过考虑，她决定继续跟随马里奥。不仅得到了新同伴还取得了第四颗星之石，并习得了新的SP技“カコンデポン”。



在记录后，又会控制桃子公主。只要顺序正确回答5道问题便能完成，而答案的顺序分别是(1)“1000年のトビラがひらく”、(2)“世界をせいふくする”、(3)“1000年前の魔物のたましい”、(4)“魔物をふっかつさせる”、(5)“スターストーン”。接着控制库巴完成动作游戏。回到控制马里奥，向幽暗村村长告别后，便回到无赖镇地下的1000年之门前的台座，展示出星之石以取得下个目标的地点。





取得徽章	效果
[illegible]	[illegible]
パワープラスのバッジ	马里奥的跳跃力和锤子攻击力增加1点

CHECK POINT

- 在道具屋放黑色宝箱的房间内，可以取得徽章“ボウギョプラスのバッジ”。
- 进入寺院井底铁门后的房间，可以取得太阳标志。
- 进入寺院井底到达幽灵盒子房间的窗台，在右方第2扇窗的附近可以找到星之碎片。
- 在被上锁的鹦鹉房间内，可以取得徽章“パワープラスのバッジ”。
- 同样在被上锁的鹦鹉房间内，向大门的下方位置使用回转跳可找到星之碎片。

★ STAGE 5 特罗比克岛的大海盗

[illegible]上的[illegible]

从1000年之门前的台座处取得第五颗星之石的地点后，便马上回到富兰科利老师处进行分析。不过这次连老师也没有详细资料，只知道星之石在孤岛特罗比克岛（トロピコアイランド）上，因此只能先到港口打探情报。来到港口向附近的人询问，但所有人都刻意回避，似乎害怕受海盗王的诅咒，所以一行人便决定到酒吧找船主直接提出航海要求。在酒吧的一角，遇到一位船长打扮的人，原来他也知道特罗比克岛埋藏宝箱的事。把魔法地图让船长看后，燃起了他寻宝的雄心，把船长的工作交给马里奥后自己先行一步到港口去了。

来到港口，看来航海的工作已经准备妥当，但唯一的问题是缺乏有经验的船员，要安全到达特罗比克岛实在非常困难。为了解决船员的问题，马里奥担任起找寻镇上传说船员巴尼尔（バレル）加入的工作。前往富兰科利老师处得知他就住在隔壁的房间。用耀奇浮到河对岸跳到屋顶上，当来到巴尼尔家屋顶用“变纸卷”从烟囱进入屋内。虽然成功找到了巴尼尔，不过他却没有出海的打算，任马里奥如何说得也无补于事。

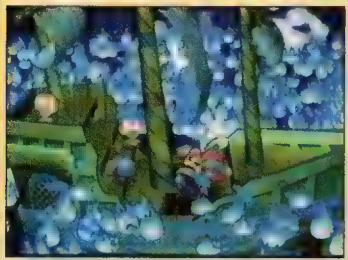
要说服巴尼尔重回大海，似乎需要一些特别的手段。再次询问富兰科利老师，得知酒吧的老板与巴尼尔是旧识。从酒吧老板处，得知巴尼尔因长期出海而为妻子身亡而自责。之后老板把一封“古旧的信（ふるい手紙）”交给马里奥，原来这是巴尼尔妻子所写。当巴尼尔看过信后，知道妻子支持自己出海，当他独自在房中思考后，决定答应马里奥的请求再次出海。前往宝岛特罗比克岛的旅程终于可以开始，回到港口乘船便马上出发。顺便一提在出海前，务必取得地下水道第3层铁闸内的徽章。

取得徽章	效果
[illegible]	[illegible]

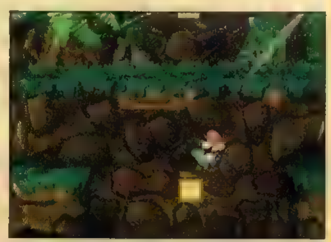
CHECK POINT

- 前往地下水道第二层，"变薄"进入铁闸内的房间，利用皮皮雅躲藏的技能通过针山区，取得宝箱内的徽章"トゲーヨガードのバッジ"。
- 东区巴尼尔家屋顶后方的红色屋顶，可找到太阳标志。
- 巴尼尔家的房间内，可得到太阳标志。
- 无赖镇西区入口上方的二楼，"变纸卷"进入右方，可找到太阳标志。
- 乌龙街茶店屋顶上，使用"变纸卷"到跳台的上方，可以找到星之碎片。

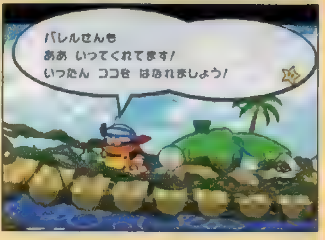
寻宝之旅



在海上不知度过了多少天，与特罗比克岛的距离也越来越近。然而某一天的晚上，船突然停下来不能继续向前走，接着更出现了大量鬼火，原来海盗王的诅咒真有其事。鬼火的数目有增无减，吓得船上所有人惊慌失措地跳船，最后连船也被鬼火淹没。不知过了多少天，大部份的船员都平安地漂流到特罗比克岛，但当中包括巴尼尔的三名仍然失踪。在根据地与其他船员对话时，海上出现的鬼火再次来袭，驱赶它们后便决定由马里奥到岛上其他地方去调查。



离开根据地往右走向岛的深处进发，途中来到大量毒食人花的区域时必须要爬上悬崖来通过。首先跳上金币箱子向上跳，会出现隐藏的金币箱子，然而在远距离的跳台处，可利用耀奇浮空技能通过。当马里奥来到吊桥区域时，终于遇到失散的三位船员，而其中巴尼尔为了解救另外两位船员而跟鬼火周旋。救出二人后，马上折返吊桥协助巴尼尔，穿过吊桥继续向前走，会发现两只鬼火不断围绕大树旋转。把它们击倒后，敲打大树可令巴尼尔掉回地上，从说话后得知巴尼尔已经厌世，在"临终"前拜托马里奥拿他喜爱的红酒来。



回到根据地向船员说出巴尼尔的希望，虽然原船长可以割爱手上的酒，不过条件是拿岛上的食物交换，去吊桥进入底部的水管到画面后方，敲打大树后可取得"果实(ヤシの実)"，把果实交给原船长便能交换取得红酒"ビンテージ・レッド"。前往岛的深处找巴尼尔，把红酒交给他令他安心睡去，接着以锤子弄醒他便正式成为同伴，之后使用炸弹炸开有裂缝的墙壁。

巴尼尔成为同伴后，先回到据点跟原船长谈话，决定正式开始寻宝之旅，而目标就是最可疑的骷髅岩。带着原船长来到红、蓝胡子岩和骷髅岩前，从歌唱的内容、以及调查骷髅岩发现凹陷部份的提示，

大概知道了开启大门的方法。首先跟原船长谈话选"ドクロジュエル"取得家传骷髅宝石"ドクロジュエル"，把宝石镶嵌在骷髅岩上启动胡子岩后，向红色胡子岩使用3次回转跳跃、用锤子敲打蓝色胡子岩4次，然后当骷髅岩上出现小洞穴时，把巴尼尔抛入洞内实行引爆，这样洞穴入口便会出现。

洞穴里最初的路比想像中简单，只要不停向前走便可，而出现针刺路的话就使用皮皮雅的躲藏能力通过。而接下来的部份会遇到子弹和炮台，只要看准机会跳起不被先制攻击或一边躲藏一边前进便没有问题。当穿过水门通道，会来到大门被锁的房间。这里先往上走，当发现高台上蓝色"！"方块后，投出巴尼尔炸掉方块令铁门打开，往左走来到堆满木箱的房间时，先敲打一下红色"！"方块令上方的踏台降下来，接着放出龟壳让龟壳在方块前待机，马里奥站在踏台后才放开以此升上去取得"洞穴钥匙(どうくつのカギ)"，如此便能打开回头到房间的锁。经由上锁房间向下走出外，使用皮皮雅躲藏技能通过左方的针刺，继续往左走用炸弹炸开木门，来到深处会发现破船内放有黑色宝箱，当击倒船内的鬼火时可取得"黑色钥匙(黒いのカギ)"，打开黑色箱后马里奥习得新技能"变纸船"的能力，站在木制船岸上按Y键可变成纸船，这样便能在水上航行了。

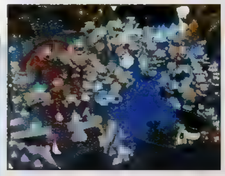
取得徽章	效果
[illegible]	[illegible]
アイスノチカーラのバ[illegible]	[illegible]人不会受伤
ナマクラヤイバーのバッジ	[illegible]也减1点

CHECK POINT

- 在岛根据地的左方海岸尽头，会遇到地鼠般的生物，以锤子敲打它可取得强力回复道具"タンコブ"。
- 在岛根据地的右方出口草堆内，可以找到星之碎片。
- 在岛根据地左方入口岩石堆内，以回转跳可找到星之碎片。
- 在岛根据地宿屋下方的岩石内，可以找到星之碎片。
- 在岛上途中"？"的箱内，可以取得徽章"コンランナグーリのバッジ"。
- 在大量食人花的区域右下方的树木堆内，可以找到星之碎片。
- 同样大量食人花的区域左上方，可以找到太阳标志。
- 在吊桥的区域，以"变薄"技能可取得徽章"アイスノチカーラのバッジ"。
- 在吊桥的区域，在出口前的大树里可找到太阳标志。
- 红色、蓝色胡子岩石前的岩石后方，可以找到星之碎片。
- 寻宝洞入口的路上，可找到星之碎片。
- 寻宝洞入口渡河船的空中，可找到太阳标志。
- 水门右方的房间的上层，放出龟壳令隐藏金币箱出现后，可跳过去取得太阳标志。
- 取洞穴钥匙的房间，利用升降木箱跳到左上方，可找到太阳标志。
- 跳到洞穴钥匙房间的左上方，在太阳标志下方凹陷的桶内可找到星之碎片。
- 上锁房间外靠右海岸处，放出龟壳可取得太阳标志。
- 黑色箱破船的走廊入口，以炸弹爆出隐藏金币箱可取得太阳标志。
- 在黑色箱的后方，可取得徽章"ナマクラヤイバーのバッジ"。

新出现怪物

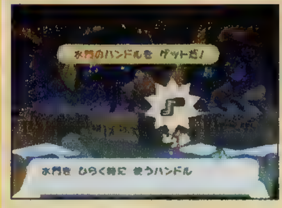
名称	HP	对付方法
エルモス	8	锤子攻击或耀奇的技能"吞下去"
ポイズンパックン	8	锤子攻击
バブル	6	锤子攻击
キラー	2	跳跃攻击
キラー大炮	5	锤子攻击最有效
ヘビーボム	6	炎属性攻击外的任何攻击
パタメット	5	跳跃攻击



时，它还会吃掉场边观众来回复，不过只要继续攻击将其体力扣至零便能胜利。

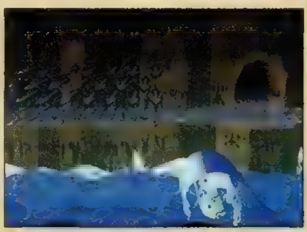
虽然马里奥击倒了哥鲁迪斯，不过由于是亡灵所以会再次复活。不过当哥鲁迪斯明白马里奥希望得到星之石而非财宝后，便决定把自认为没有价值的“石子”送给马里奥，这样便取得了第五颗星之石，同时习得了新的SP技“チョーゲンキ”了。离开海盗船回到蘑菇遇难处，发现上方石壁有条裂缝，利用巴尼尔的爆破技能便能打开。经过裂缝回到海岸，与船员会合后发现其中一位蒙面戴眼镜的船员不在，原来他的真正身份正是一直想要抢夺星之石的巴迪达，他驾驶大型战船攻击马里奥等人。为了与巴迪达对抗，原船长想借海盗王哥鲁迪斯的幽灵船，于是再次来到哥鲁迪斯的房间。以骷髅石作为交换条件，哥鲁迪斯终于答应去启动海盗船，有了幽灵的协助要与巴迪达对抗就轻松多了。海盗船驶出海面后马上与对方船队撞个正着，我方的船员和幽灵们与对方杂兵交战，而马里奥也与巴迪达展开了第二次战斗。

幽灵大海盗



取得了“变纸船”的能力后，现在可以利用这项能力前往以前未能到达的地方。离开破船先回到原本锁住的大门上方房间，变成纸船后从瀑布落下向左航行，可以在尽头的船上取得“水门把手(水门のハンドル)”，以此来启动瀑布右边的水门控制器，令下方水门打开，然后再回上方从瀑布掉下来再向着下方的水门航行。

进入水门后往前航行会有连续的海浪出现，需要一加巧妙地上下回避海浪一边前进，如果被浪卷到便只有从入口重新再来。通过海浪区后，发现前方的房间里有大量蘑菇在求救。先利用木制船岸上的水管来到画面内，再从尽头的水管来到房间左方，变成纸飞机飞到中央的两个水管，按动两个“！”方块便会出现道路。来到遇难蘑菇旁，发现私奔的摩妮和组长比顿。接着再来到右方房间，最后终于找到海盗王的船。经过船身跳到船上，进入船仓时四周传来咒怨声，当来到船长室时海盗王的亡灵哥鲁迪斯(コルテス)终于出现，被他误会前来夺取宝藏，没有办法，马里奥只好先打赢它再说。



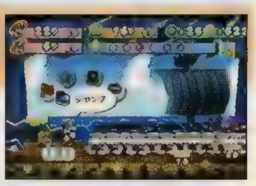
BOSS 战　コルテス

HP：20　攻击力：4　防御力：1

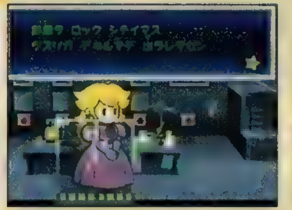
虽然BOSS的HP看上去不多，不过由于它先后共复活3次，而且每次复活后其攻击都会变得更强烈，所以应该是目前为止遇到的最强BOSS。最初型态没有什么特别，如果已装备了防针刺的徽章建议用跳跃来攻击其脚部，这样会比较容易；第二型态除了会提高自己的攻击力外也不算很强；变成第三型态也就是最终型态时，才会看到它真正的恐怖。只剩下头的BOSS会连同四件悬浮的武器一同攻过来，如果被它伤害到绝不是闹着玩的。幸好四件武器被击碎后要过一回合才会复活，只要使用同伴全体攻击或全体攻击的道具来牵制武器的话，可以令战斗变得轻松许多，因此如果信心不足的话可先折返购买攻击道具如“冰结(こおりのいぶき)”等再来挑战。当BOSS的HP剩下不多

BOSS 战　ベケダー

HP：30　攻击力：3　防御力：0



这次巴迪达会连同手下一起出战，需要注意的是杂兵即使被击倒也会再出现，所以应该集中攻击巴迪达。当击倒他一次后，巴迪达会再次出场，攻击力增强的同时杂兵的人数也会增加。由于巴迪达站在手下中间，所以最好派出能跳跃或空中攻击的同伴，然后做集中攻击，当HP剩下不多时就用SP技回复，不久便能获胜。



成功击倒巴迪达，取得全面胜利。记录后，又会转为控制桃子公主。先乘电梯再往左来到放满药水的房间，按照墙上纸条的提示，由左至右按顺序将红色、蓝色、黄色、绿色药水放在机器内，接着按左边的开关移动药水瓶，每当瓶子停下便按键注入药水。将药水全部混合后，再运到右方的加热器上加热，等待30秒后取出药水并喝下去，这时桃子公主会变透明，这样就可以进入右边的房间。调查右上方的架子取得“资料碟(データディスク)”后放入电脑读取，接着回到药水房间喝绿药水便会结束。来到库巴的部分，看过他跟巴迪达对峙的事件后也告完成。回到控制马里奥，跟不愿离开孤岛的摩妮和组长等人道别后，便乘坐幽灵船回到无赖镇，在地下的1000年之门前的台座前，展示星之石以取得下个目标的所在场所。

取得徽章	效果
ナイスデボウギョPのバッジ	同伴防御指令成功后防御力增加1点

CHECK POINT

- 在上锁大门的瀑布上方，“变纸船”后来到右边并进入小瀑布，可以取得徽章“ナイスデボウギョPのバッジ”。
- 上锁房间上方，即大瀑布上面右边入口附近，使用回转跳可找到星之碎片。
- 上锁房间存在三只飞空敌人的房间中央，使用回转跳可找到星之碎片。

STAGE 6 在领先号XPlus里的3天

列车之旅

在1000年前的台座处得到第六颗星之石所在场所的提示后，便马上回到富兰科利老师家进行分析，得知星之石就在富翁村比卡利比鲁斯(ピカリーヒルズ)的比卡利神殿内，那里是个没有怪物和迷宫的观光胜地。要前往比卡利比鲁

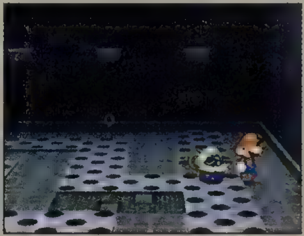
斯，唯一的方法是乘坐特快列车领先号XPlus，由于车票的关系，又要去拜托西区的首领莫迪奥妮了。然而来到莫迪奥妮的总部时，竟发现莫迪奥妮倒在了床上，原来终日挂念女儿使得旧病复发，马里奥便先要帮其找回女儿摩妮。

摩妮和比顿就在无人孤岛特罗比克岛上，乘坐幽灵船到达孤岛后，从其他蘑菇那里得知两人进了森林，原来他们是为了寻找遗失的订婚戒指，看来找不到戒指他们是不会回去的。往森林深处走，来到洞窟入口胡子岩前的空地，在草堆和大树附近终于找到“结婚指轮(けっこんゆびわ)”，把它交还给摩妮后，她终于愿意与马里奥一同返回无赖镇。在莫迪奥妮家发生莫迪奥妮把首领一职传给比顿的事后，便得到了“列车车票(列车のチケット)”，这样就可以乘坐列车出发去比卡利比鲁斯。

取得徽章	效果
ハートスイトールのバッジ	马里奥的攻击力下降1点，每次攻击回复HP1点

CHECK POINT

- 回到东区发现强化同伴的占卜师外出，来到巩巴巴城深处有针刺压下的房间，炸开右边的裂缝，按动隐藏房间“！”开关后出现宝箱取得道具“上むきヤジルシ”，将道具交给占卜师后可以令同伴进行第二级强化。
- 在港口靠近楼梯右边木造船岸上，使用“变纸船”进入左下方房间，在木箱后面可以找到星之碎片。另外还可以从宝箱中取得徽章“ハート スイトールのバッジ”。
- 由东区进入地下水路，炸开左侧的裂缝进入水管，可以进入调整能力的占卜屋。
- 向西区道具屋外左方的裂缝使用炸弹，在里面可以取得太阳标志。
- 在地下水路前往花花平原的水管房间，在木造船岸上使用“变纸船”往前走，可以取得太阳标志。
- 在列车站最左边的黄色蘑菇附近，使用回转跳可以找到星之碎片。



列车偷窃事件

乘坐特快列车由无赖镇前往比卡利比鲁斯需要3天的时间。在列车005号房间，马里奥和同伴发现地上的炸弹恐吓字条，究竟犯人是否还在列车上？来到列车尾部(房间数字越大代表越接近车尾)向列车员报告恐吓字条的事件后，列车员也答应协助调查。当回到列车中央餐厅时，发现不少人聚集在厨房前，原来发生了汤锅失窃案件，而马里奥更被企鹅侦探怀疑，究竟谁才是犯人？经过仔细观察，发现餐厅地上留下了某种痕迹，跟随线索来到003–005号室前，发现痕迹进入了003室，最后终于在柜子里找到了“厨房锅(チュウボウのなべ)”，解决了汤锅失窃案件。而企鹅侦探也因此很赏识马里奥，并邀请他到006号室共同研究炸弹恐吓字条。

来到企鹅侦探的房间006号室，为了解决恐吓字条事件马里奥成为了他的助手，而现在的任务便是去调查最可疑的炸弹家庭。现在已经进入黄昏，当进入炸弹家庭所在的008号室时，发现炸弹夫妇为了儿子的生日礼物而吵架，最后炸弹儿子希望得到驾驶员的签名作礼物。前往主机室找列车长谈话便可得到道具“驾驶员签名(うんてんしのサイン)”，然后把它交给炸弹儿子。顺便一提在这里还可以接下蘑菇侍应和002号室蘑菇淑女请求帮忙找东西的请求。

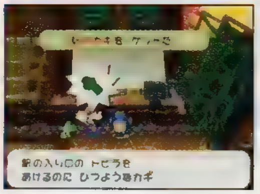
完成委托后已经是晚上了，向企鹅侦探报告后，他说还能感觉到案件的存在，问过车尾的列车员后得知派发给乘客的毛巾少了1块，也就是说有一名乘客坐车没买票。首先去003号室与胖蘑菇谈话，得知原来空着的002号室传出过声音，接着进入002号室使用皮皮雅的躲藏技能等一会，会发现一直隐藏着的幽灵。要从幽灵手里取回毛巾，首先必须完成它的请求，来到车尾与列车员谈话进入仓库，然后用“变薄”的技能进入木箱堆，可以找到“古老日记(ふるぼけたにっき)”，把它交还给幽灵后就能取回“毛巾(もうふ)”，最后拿给列车员任务就算完成，可回到005号休息。

到了第2天，马里奥起床后马上去找企鹅侦探，不过老鼠先生却来得更早，原来他因为遗失了文件袋正在烦恼着，由于蘑菇侍应和蘑菇淑女也先后遗失了物品，所以侦探相信是同一犯人所为。首先去001号房，在房间的地上会发现“好象很重要的纸(大事そうな纸)”，把纸拿给企鹅侦探看后，再前往004找幽灵谈话，得知005号房好像有谁在。最后到005号自室再次发现地上有纸屑后，使用皮皮雅的躲藏技能等待一会，一直隐藏在座椅后的蘑菇名星会出现，捉住他后终于取回“文件袋(カバン)”、“金指轮(きんのゆびわ)”和“贝壳耳环(かいがらのピアス)”圆满解决了事件。列车到达中途站“里巴萨多(リバーサイド)”后，便分别找到失主并将物品交还给他们。

CHECK POINT

- 在列车005号室灯台的后方，可以找到太阳标志。
- 在列车008号室的柜子里，可以找到星之碎片。
- 在列车004号室内的左下角，使用回转跳可以找到星之碎片。
- 在列车机房中央机器的下方，使用回转跳可以找到星之碎片。
- 把厨房锅交给鱼厨师，可以得到星之碎片作为报酬。
- 把“驾驶员签名”交给炸弹小孩后，可得到太阳标志作为报酬。
- 把贝壳耳环交还给蘑菇侍应，可以得到星之碎片作为报酬。

摩亚摩亚之悲



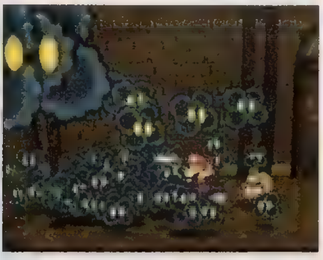
当列车来到中途站里巴萨多后，马里奥发现列车迟迟也未开出，出外跟列车员谈话后，才得知桥出现问题而不能继续行驶，可疑的帽子身影走入了车站内，唯一的解决方法是前往地下的杠杆室操作杠杆。马里奥答应列车员解决事件，从他手上接过“车站钥匙(エキのカギ)”后，便可以进入车站开始调查。

在车站里先往右走，当来到上锁大门前的房间时，使用“变纸卷”进入栏杆内敲打“！”方块令楼梯出现，进入上方的门会来到齿轮房间。接着从四个相连的齿轮跳到右上方的齿轮

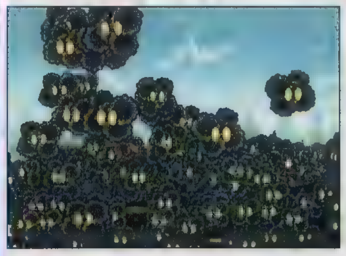
带，"变纸卷"进入，最后跳上巨大齿轮并乘坐耀奇飞到右边尽头齿轮台上便可取得第2把"车站钥匙(エキのカギ)"，然后回到入口房间打开右方的大门。

来到车站外，一直向前走会进入下层部分，向左方尽头墙上的纸使用大风，可把纸张吹走出现大门。进入房间后使用"变纸卷"进入左边倾斜的窄路内，里面的路像弹珠台一样。掉下去后便往右走，在斜台将要掉下时跳到对岸的台上，然后从正方形的洞口落下，接着再往左走便能掉到左方较高的平台上，从这里就能到达左下方的房间。如果在倾斜窄路内弄错方向的话，可以利用右下角的弹簧回到入口再挑战。

进入房间后会发现升降机钥匙是在铁栅栏后面的架子上，由于没有办法取得就先来到左边的书库，敲打3个方块出现隐藏楼梯后，进入右上方的大门可找到宝箱，从中取得"超级靴子(ウルトラブーツ)"，按住A键并不停转动Analog，可以令马里奥的身体扭曲增加跳跃力，从而跳到高处的水管横梁上或撞击高处的机关。爬上横梁并用"变薄"从通风口回到房间入口，接着用浮空来到大门左边的箱子上，扭曲身体跳到栏杆的后面，最后再用超级跳跃撞击平台令钥匙掉下从而取得"升降机钥匙(エレベーターキー)"。回到车站入口处的房间，打开升降机到达最下层的杠杆室。在杠杆室里，出现了大量的摩亚摩亚，成功驱散它们之后，搬动杠杆令"！"方块出现，最后敲打"！"方块便能令列车桥降下，这样就可以返回列车继续展开旅程了。



经过一晚的休息来到了第3天，马里奥发现今天比以往安静了许多，哪里都看不到乘客和服务员的影子。当来到主机室跟列车长谈话时，正前方玻璃窗外出现了大量的摩亚摩亚，甚至连列车也险些失控。列车长拜托马里奥去确认其他乘客的安全，不过来到车尾仓库时却发现大量的摩亚摩亚，不停用锤子攻击可令它们暂时退到外面。救出列车员和蘑菇待应后，用超级跳跃跳上柱子并从通风口离开，发现摩亚摩亚已包围了整列火车，用回旋锤一边攻击一边往前走，当快将到达车头时所有摩亚摩亚竟集结变成巨大的怪物，里面还有许多失踪了的乘客，要想救出他们只有先打败怪物。



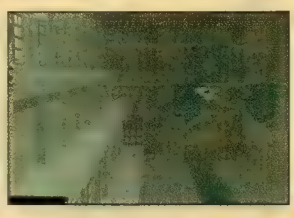
BOSS 战　モアモアのしょくしゅ

HP：50　攻击力：5　防御力：1

BOSS摩亚摩亚集结体有3个触手，因此每回合都会攻击3次，只有先打掉触手才能减轻我方的损伤（可以使用同伴的全体攻击）。当成功消灭所有触手后BOSS露出了紫色的本体，这时便是攻击的最佳时机，抓紧时间使用最强的技能攻击！因为很快触手会再生，只有再重覆上述的步骤进攻。当BOSS的HP剩下约20时，触手会集合起来作全体10点的攻击，因此必须将HP保证在10点以上，不够的话一定要使用SP技来回复。此外，当它HP剩下不多时也可以使用强力攻击一击必杀。

成功解决了摩亚摩亚之患后，列车也终于到达了终点站比卡利比鲁斯，事不宜迟马上向城镇的东南方向进发。当来到比卡利神殿前时，竟发现大门上锁管理人又不在，不过很快马里奥就放下了心，原来神殿的管理人就是企鹅侦探，说明来意后他便打开大门让马里奥等人进入。来到神殿之内，发现原本放在台座上的星之石被影之三姐妹和幽灵夺去，不过那只是仿制品，而企鹅侦探希望马里奥自己找出星之石的所在。前往神殿的上方，在星型标记的地板使用超级

跳跃爬到柱子上，同样利用这个方法到达右边纸飞机台座上，"变纸飞机"飞到对岸敲打左上方的"！"方块令水管出现。进入水管来到画面后方的门，在充满鬼的房间终于找到了第六颗星之石，并习得了新的SP技"イチゲキコロリ"。



离开神殿后，会来到控制桃子公主的部分。往前走到主机室发生事件后控制库巴，完成动作游戏后结束。回到马里奥这里，乘坐列车返程回到无赖镇，前往地下的1000年之门前的台座，展示星之石后取得最后目标的所在场所。

取得徽章	效果
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]
エムブレームLのバッジ	马里奥的衣服变成跟路易相同的颜色

CHECK POINT

- 车站内齿轮房间最右边齿轮的后方，可以找到星之碎片。
- 车站右边通路处，可以取得太阳标志。
- 同样在车站右边入口的楼梯处，"变纸卷"进入最低层楼梯内侧，可以得到徽章"ハートフエールのバッジ"。
- 在车站下方像弹珠机的窄路房间内，从正方形洞掉下去后往左边的通路跳过去，可以取得徽章"モロハノヤイバーのバッジ"。
- 在车站靠近入口的房间，向左上方使用超级跳跃撞向高处的木台，可以取得徽章"ピンチデラッキ－Pのバッジ"。
- 比卡利比鲁斯酒店左边大屋前草堆的后方，可以找到星之碎片。
- 比卡利比鲁斯车站阶梯下方的广场，使用回转跳可找到星之碎片。
- 比卡利比鲁斯车站左侧水池旁的沙滩椅上，可以找到星之碎片。
- 比卡利比鲁斯车站左侧蓝色家里，'变薄"进入墙壁隐藏的房间，可以取得徽章"ハートスイトールpのバッジ"。
- 比卡利比鲁斯车站右侧粉红色家前，进入右下方的缝隙里，可以找到星之碎片。
- 比卡利神殿右边，用超级跳跃可取得太阳标志。
- 比卡利神殿星之石的房间，用超级跳跃和"变纸飞机"，在左侧墙壁可以取得太阳标志和徽章"エムブレームLのバッジ"。

新出现怪物

名称	HP	对付方法
クモクモーン	7	跳跃攻击
ドクサンボ	8	锤子攻击
トゲメット	5	装备防针刺徽章后跳跃攻击
ダークテレサ	8	任何攻击

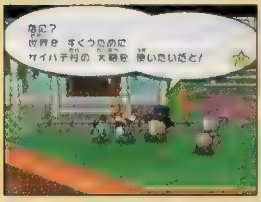
★ STAGE 7　目标是遥远的月亮

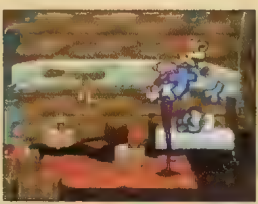
黄金炸弹与白胡子炸弹

从1000年之门前的台座处取得最后的星之石所在场所提示后，便马上回到富兰科利老师家进行分析，如果没有错的话，接下来的目的地就是月亮，也就是桃子公主被困的地方。先离开一会让老师作深入调查，这段时间可以到广场中央，在巨型宝箱下使用超级跳跃令宝箱掉下，这样就可以得到"超级锤子(ウルトラハンマー)"，作用是可以使用回旋锤破坏银色箱子。接着回到老师家，

从他里得知可以利用赛哈迪村(サイハテ村)的大炮直接发射到月亮上去。前往村子的水管就在地下街附近,使用回旋锤将水管前的银色箱子破坏后,进入隐藏房间便能找到。

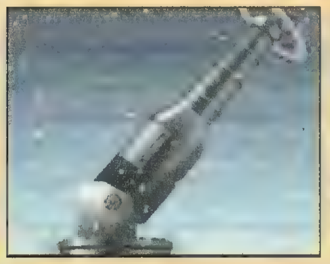
来到赛哈迪村前的雪原,一直往右走便能到达村子,途中出现的敌人攻击力高因此必须注意HP的回复。来到赛哈迪村后,向村长询问大炮的事,谁知他竟说村子里没有那种大炮。马里奥说明了使用大炮的目的后,村长也说出真相——原来现在无法启动大炮,要想启动必须得到黄金炸弹的许可,还要得到白胡子炸弹手中的大炮钥匙,看来要想启动大炮就要先找到这两个人。

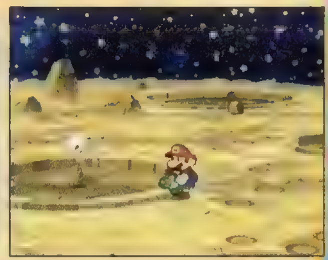




在赛哈迪村四处打探,终于得知黄金炸弹绅士现在就在富翁村比卡利比鲁斯的车站。把事情说出后得到了他的认同,不过条件是要支付指定的金币,选择“コイン全部”后要不停地选“はい”,这样就能得到“使用许可书(使用きょかしょ)”并取回所有金币。现在剩下的便是寻找白胡子炸弹。先后前往花花村找龟村长、特罗比克岛找炸弹海盗、乌龙街店找店长、大树找布尼夫、奥殊古拉村宿屋右方的小子谈话后,最后再回赛哈迪村找村长谈话,这样便能在宿屋左边的家找到正在睡觉的白胡子炸弹。不停的按“はい”来弄醒他,大约按11次他终于醒来,知道马里奥的来意后他很积极地前去准备。接着跟随村长,马里奥掉到村子中央的洞内,原来那就是巨型大炮放置之处,白胡子炸弹进入指挥室控制大炮,其他的炸弹进入大炮准备,把目标指向月亮便进行发射,马里奥终于成功来到月面了。

来到月面后,可以向左或右走,由于两边都能到达月面基地所以没有任何问题。当来到月面基地的广场,向有裂痕的大岩石进行爆破会出现水管,这样就可以进入基地营救桃子公主和寻找星之碎片。





取得徽章	效果
ボウギョプラスPのバッジ	同伴的防御力增加1点
フラワーフエールのバッジ	FP的最大值增加5点
ボウギョプラスのバッジ	马里奥的防御力增加1点
フラワーセツヤクPのバッジ	同伴攻击时消耗的FP减少1点
ハートフエールPのバッジ	同伴的HP最大值增加5点

CHECK POINT

- 地下水路前往平原水管的房间内,使用超级跳跃跳到柱子上向右走,进入右侧画面后方的房间,可以找到星之碎片。
- 同样在多拉多拉平原水管的房间内,这次跳到柱子上来到左侧的台上,炸开墙壁可取得徽章“ボウギョプラスPのバッジ”。
- 地下水道的第二层往左走,用回旋锤可以破坏巨型银色方块,然后用回转跳按动“!”方块,会出现通往特罗比克岛和比卡利比鲁斯的捷径水管。另外在地下水道巨型银色方块上方的台座上,可以取得徽章“フラワーフエールのバッジ”。
- 在西区地下水路的第二层进入100层迷宫的水管处,向左走可发现木造船岸,“变纸船”向右可来到有3个太阳标志和徽章“ボウギョプラスのバッジ”的房间。
- 在西区奥殊古拉村水管前的X标志上使用超级跳跃跳到柱子上,向左移动可取得徽章“フラワーセツヤクPのバッジ”。
- 无赖镇地下街两个店铺之间,使用超级跳跃跳到柱子上,在占卜店右边平台上可取得太阳标志。
- 前往赛哈迪村途中雪原的草堆里,可以找到星之碎片。
- 赛哈迪村入口水管的左侧,使用回转跳可找到星之碎片。
- 赛哈迪村途中雪原大树的后面,可以取得太阳标志。
- 雪原“?”箱里,可以取得徽章“ハートフエールPのバッジ”。
- 雪原“?”箱右侧石墙后,可以找到星之碎片。
- 赛哈迪村入口下方的石墙后面,可以找到星之碎片。
- 赛哈迪村右方尽头,可以取得太阳标志。
- 赛哈迪村大炮左侧,使用回转跳可找到星之碎片。
- 赛哈迪村道具屋右边白炸弹家的木箱后面,可以找到星之碎片。
- 月面上有裂痕的岩石可使用炸弹炸开。
- 到达月面基地的广场,在中央岩石后面可找到星之碎片。

新出现怪物

名称	HP	对付方法
ブリザード	9	跳跃攻击
アイスパックン	10	锤子攻击
ツキノシンエモン	6	锤子攻击或使用耀奇的技能“吞下去”
バリアーンZ	7	跳跃攻击

番外编 令老鼠女贼成为同伴

在游戏中曾多次遇到的老鼠女贼,当完成STAGE4后,前往委托所接受“???”的委托。而委托人老鼠女贼就在无赖镇中央广场蘑菇婆婆家的屋顶,由宿屋2楼左边的门可以过去,她希望马里奥协助寻找稀有徽章。稀有徽章就在巩巴巴城飞龙的房间,在房间中央“!”标志处使用大风会出现宝箱,里面就是徽章“ピッキョローンC”。把徽章交给老鼠女贼它便会成为同伴。她拥有找寻宝物的能力,可以确认一个区域里是否存在宝物,当接近宝物时她还会跳起来提醒玩家,是寻找星之碎片等道具的最佳拍档。

待续

●SEGA●6月24日●SLG●1至2人玩●7140日元
●DVD-ROM●788KB记忆容量●对应BB UNIT及NETWORKADAPTOR

J联盟创造职业球会04
Text：秀拙 Design：Kennie

J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04

育成职业球会 攻略最终回

推荐留学地点一览

在《球会'04》中，各大留学地点的训练效果都有很大的不同，所以为球员选择留学地点时必须注意。事实上，曾有不少读者问及增加"实能力"和"界限能力"的留学资料，而据笔者所知，《球会'04》中很多提升"实能力"的留学地也能同时达到"界限突破"的效果（中间型），但当然效果不及纯界限突破的留学地那么显著。

球员留学时要注意的事项

虽然在《球会'04》里球员在30岁前可以多次留学，但其实在第三次留学的时候，留学的效果就已经明显降低，因此玩家还是只进行"二次留学"比较好。如果大家希望球员的能力可以到达"神的领域"，就要在球员处于"成长期（成长ピーク）"时派他们出国留学，这样留学效果才会提高。当然，在两次留学中的一次最好是到"界限突破"的留学地点，否则单靠教练的"特殊练习"是很难让球员突破自己的素质界限的。

实能力留学地点

曼联（マンチェスターFC）

英格兰
适合位置：SMF、OMF、FW　不适位置：GK、CDF
留学时期：自由选择
评语
"曼联"比较适合中前场的球员留学，尤其是两边线活动的球员能力增长得很高。而PS为"ドリブラー"、"アタッカー"、"トップ下"等MF球员都可以在曼联学到应有的知识，对于进攻方面有显著的成效。不过留学球员的防守意识则会稍微下降，而且在判断力、阅读力和视野各方面也没有提升，因此并不太适合DMF和"PlayMaker（プレイメーカー）"及后卫球员。

阿森纳（ロンドンFC）

英格兰
适合位置：SMF、OMF、DMF　不适位置：GK、CDF
留学时期：半年限定
评语
"阿森纳"的成长类型跟"曼联"差不多，主要也是以训练中场球员为主，而且同样以训练SMF的球员较为出色。虽然留学的中场球员同样能学到应有的知识，但整体上比较偏向防守性，本来这条件有利于训练出优秀的DMF球员，但在阿森纳留学不会提升"中央适正"，必须经过复合留学才能令球员变得更全面。由于阿森纳只能让球员留学半年，所以只适合一些第三次留学的球员。

切尔西（チェルシー）

英格兰
适合位置：FW、OMF　不适位置：GK、CDF、SDF、DMF
留学时期：2年限定
评语
能够让球员在"技术"和"体能"两方面获得相当成长的留学地点，而且阵式和战术两方面也有略微的增长，属于"平均型"的留学地点。不过，在此地留学球员在"精神面"的能力却会只减不增，而且各项防守能力也并没有任何提升，因此只适合FW球员留学。

利物浦（リバプールFC）

英格兰
适合位置：CDF、SDF、FW　不适位置：GK
留学时期：半年限定
评语
少数以"防守"见称的英超强豪队伍，在训练后卫球员方面效果不错。在这里留学的球员不单在防守力方面会大幅提升，而且对"反击"的理解度也会更进一步。除了后卫以外，利物浦也很适合一些"盘带型"的FW以及攻击型的SDF。

国际米兰（ミラノFC）

意大利
适合位置：GK、CDF、DMF、OMF
不适位置：SDF、SMF
留学时期：自由选择
评语：在攻守两方面都会有显著提升，而且精神面和个人技术也有一定程度的增加，是在所有"实能力"的地点中效果最为显著的。但是，由于国际米兰在"瞬发力"及"走力"两方面没有成效，因此并不适合一些"速度"和"盘带"型的球员，"ドリブラー"、"ウィング""ウィングバック"等PS的球员不太适合在此留学。

尤文图斯（ヒエモンテFC）

意大利
适合位置：DMF　不适位置：FW
留学时期：自由选择
评语
"尤文图斯"是一所训练体力型球员的球会，在此留学的球员在体能方面近乎完美，很适合一些工兵型的中场球员。此外，由于训练中很讲求球员的判断力和传球精准度，拥有"セントラルMF"或"ダイナモ"的DMF球员的能力在此会提升明显，但千万不要期待"攻击面"和"位置适性"会有任何变化。

罗马（ローマ）

意大利
适合位置：GK、OMF、FW　不适位置：SDF、WING
留学时期：自由选择
评语
"罗马"这个留学地点比较适合培训一些"技术型"的MF和FW球员，球员在传球、传中、技术和把握力各方面都有显著提升。但由于体能方面的上升效果并不理想，也没有盘球和头球的效果，所以不适合训练一些高质素的能力型DMF及冲撞型的PostPlayer。而在培训GK方面则有特效。

巴塞罗拿（FCバルセロナ）

西班牙
适合位置：WING、SMF　不适位置：FW
留学时期：半年限定
评语
以训练一些高速型的边锋和中场为主的留学地点，在此留学的球员在走力和爆发力两方面都会有显著的提升，同时也能够学会各种攻击和守备的技术，适合不同位置的球员到此留学。但由于精神面的强化并不强，加上体能方面也不完善，留学后球的员仍需针对性地填补其不足之处。

拉科鲁尼亚（FCラコルーニャ）

西班牙
适合位置：DMF、CDF　不适位置：FW、SMF、GK
留学时期：自由选择
评语
拉科鲁尼亚是训练球员"位置适性"的留学地点，球员在此可以学会各个位置的应有知识，对于培养出一些"全位置型"的球员十分有帮助。不过在技巧和体能这两方面训练不全面，对阵式的理解度也没有什么特别的帮助，只适合一些着重技术和传球的中后场球员，也许培育プレイメーカー也会有不错的成效。

拜仁慕尼黑（FCミュンヘン）

德国
适合位置：CDF、SDF　不适位置：FW、OMF、SMF、GK
留学时期：1年限定
评语
培训中后场球员有相当实绩的留学地点，在守备技巧、精神面及战术三方面也有很显著的成效，尤其是对CDF的训练更为全面，是培养后卫的优良地点。不过在传球、技术和盘球三方面是负增长，所以不适合优秀的中、前场球员前往留学。

多特蒙特（ドルトムントFC）

德国
适合位置：CDF、FW　不适位置：SMF、SDF
留学时期：1年限定
评语
同样是以训练CDF为主的留学地点，但守备面的提升不及"拜仁慕尼黑"那般明显。但在多特蒙特留学的好处是可以同时培养攻击和防守两方面的技术，在游戏初段来说是一个不可多得的留学地点。遗憾是两侧的位置适性并没有增加，培训边路球员的效果并不算太好。

勒沃库森（FCレバークーゼン）

德国
适合位置：OMF、SMF、DMF
不适位置：GK

留学时期：自由选择

评语：攻击和守备两方面也会有一定程度的提升，但主要还是以攻击面为主。勒沃库森很适合一些技术型和速度型的中场球员到此集训，球员能提升传球、技术和盘球等基本技巧，而且瞬发力和体能也有长足的成长。

不莱梅(FCブレーメン)

德国

适合位置：CDF

不适位置：—

留学时期：自由选择

评语：主要培训CDF的留学地点，虽然在拦截方面的能力并没有提升，但抢球和头球两方会有显著的上升。此外，在体能方面的成长也有不错的效果，CDF球员在此留学后，头球及体格上的优势会完全在比赛中发挥出来。

PSV埃因霍恩(FC アイントフォーヘン)

荷兰

适合位置：FW、OMF

适位置：GK

留学时期：自由选择

评语：以训练"攻击球员"为主的留学地点，但比起各项攻击的技术，体能的强化就更为显著，很适合一些体力型和速度型的中前场球员到此留学。不过对阵式的理解度不太理想，留学后应多加磨练才可。由于此处训练体能效果显著，所以有不少玩家喜欢将CDF送到此处留学。

菲耶诺德(ロッテルダムFC)

荷兰

适合位置：FW、OMF、SMF

不适位置：GK

留学时期：2年限定

评语：没有"负增长"的留学地点，虽然体能和战术两方面都没有大幅度的成长，可是球员的各项基本技术都会提升，这对球员的实能力成长十分有帮助，足以巩固根基。但由于后卫的位置适性不能提高，所以育成效果不及中前场球员。

阿贾克斯(アムステルダムFC)

荷兰

适合位置：全位置

不适位置：—

留学时期：自由选择

评语：阿贾克斯是实践荷兰"全能足球"的最好留学地点，球员可以在此处熟悉所有位置。不过，球员在技能方面的成长并不多，而体能的各项发展也不全面，只能够培养出球员的"头脑"和"感觉"，实能力的提升并不明显。

圣保罗(サンパウロFC)

巴西

适合位置：OMF、FW

不适位置：—

留学时期：自由选择

评语：攻击和守备都有相当程度的成长，但体力却有些微减退，另外"压迫防守"战术理解度也会负增长。攻击面和体能两方面的成效十分显著，尤其是盘球方面成长惊人，对中央突破理解度的提升亦使攻击型的中前场球员受益良多。

弗拉门戈(フランメンゴ)

巴西

适合位置：OMF、FW

不适位置：—

留学时期：自由选择

评语：弗拉门戈跟圣保罗的训练效果十分相近，也是主要提升球员的攻击能力，盘球、射球、传球等攻击技巧都有相当的成长，此外精神面也有不俗的提升。而缺陷同样是球员体力会有一定程度下降，球场两边的适性也没有提升，对训练SMF球员有一定影响。

博卡青年(ボカFC)

阿根廷

适合位置：SMF、OMF、FW

不适位置：GK、CDF

留学时期：自由选择

评语：攻击技巧、体能和精神面三方面也有相当程度的提升，而战术和阵式的理解度上升幅度也不少，以提升实能力的留学地点而言，博卡青年的成长效果十分平均。不过在GK、CDF和SDF三个位置的位置适性都有明显衰退，实在不适合后场球员到此留学。

河床(FC ブエノスアイレス)

阿根廷

适合位置：GK

不适位置：

留学时期：半年限定

评语：专门训练GK的好地方，门将的各种技巧都可在此学得。另外还能有效地培养门将的判断力和球赛阅读能力，让GK能够完全掌握球赛的节奏。除了GK以外，河床也很适合中前场的球员，但由于拦截、抢球等技能出现负增长的情况，所以防守型的球员应避免到此处留学比较好。

中间型

AC米兰(AC ミラノ)

意大利

适合位置：CDF、SDF、DMF

不适位置：FW、OMF、GK

留学时期：自由选择

评语：训练后卫拥有非常高效果的留学地点，而且攻击方面也有一定程度的成长。除了拦截、抢球和速度等后卫的基本技巧外，4-4-2阵式和越位陷阱的理解度也会大幅提高，可说是CDF和SDF的天国。不过，攻击面的成长始终有一定限度，不太适合FW、OMF和SMF的发展。此外，千万不要将GK送到此处，否则肯定后悔莫及。

切沃(キエボFC)

意大利

适合位置：GK、SMF、FW

不适位置：DMF、CDF

留学时期：

评语：球员的各项能力都能充份地提升，但千万不要期待体能方面有任何成长。然而除了断判力成长外，统率力、精神力及视野各方面都会负增长，实在不适合负责组织攻势的中场球员。此外，这个留学地点也不会提高位置适性，玩家需要进行复数留学来弥补这方面的缺点。

皇家马德里(マドリードFC)

西班牙

适合位置：OMF、SMF、FW

不适位置：CDF、SDF

留学时期：自由选择

评语：十分着重攻击技巧的留学地点，球员在攻击方面有显著的提升，精神面也有相当的成长，很适合技术型的球员前往留学。不过在防守意识和技巧方面，则会稍微下降，加上体能的成长也不够全面，以至培育后卫时会有弄巧反拙的情况。整体来说，皇家马德里只适合一些较为偏向技术型的中前场球员留学，其他位置的球员则较为逊色。

瓦伦西亚(バレンシアFC)

西班牙

适合位置：CDF、SDF

不适位置：FW、OMF、SMF

留学时期：2年限定

评语：攻击面大幅度"负增长"的留学地点，就连攻击意识也会完全萎缩，绝对不适合任何攻击球员在此留学。相反，在防守意识以及各种守备技巧方面却大幅提高，在此留学后的CDF都能独当一面。不过，持有"ウィングバック"的攻击型的SDF不适合在此留学。

限界突破

布雷西亚(ブレシアFC)

意大利

适合位置：FW、OMF

不适位置：GK、CDF、DMF

留学时期：1年限定

评语：十分适合OMF和FW留学的地方，攻击方面的各种技巧都能在此学到。而体能方面，主要是集中提升球员的瞬发力和走力两方面，筋力和脚力不会有大幅地强化，而体力更有减退的迹象。另外，战术理解度同样是"负成长"。

巴黎圣日尔曼(パリFC)

法国

适合位置：CDF、SDF

不适位置：FW、OMF、SMF

留学时期：自由选择

评语：攻击意识上升换来是守备意识的大幅度下降，因此比较适合一些中前场球员。虽然巴黎圣日尔曼能够大幅度地提高球员的技巧，可是体能和体力两方面表现平平，一些POSTPLAY型的FW并不适合到此处留学，反而OMF的成长会较为出色。

波尔图(ポルト)

法国

适合位置：OMF、DMF

不适位置：GK、CDF

留学时期：自由选择

评语：各项攻、守技能，甚至体能和精神面也有一定程度提升，算是十分全面的留学地点。不过决

定力和中央适性会出现负增长，对于FW的成长有一定的阻碍。而战术面的理解状况也不太好，很难培养出一些着重战术的球员，但在游戏初期而言已算是相当不俗的留学地点。

阿兹松(アスンシオン FC)

巴拉圭
适合位置：GK、CDF
不适位置：OMF、FW
留学时期：自由选择
评语：专门培训出色CDF和GK的留学地点，除了技术面外，也非常注重精神面的成长，可望培训出具领导能力后防球员。不过对于中前场球员的成长并没有多大帮助，能力更有负增长的情形。至于战术方面，除了越位陷阱以外，其它战术并不会提高。

瓦哈卡(グアダラハラ FC)

墨西哥
适合位置：CDF、SDF
不适位置：GK、OMF
留学时期：自由选择
评语：攻击力和防守力略为提升，但整体技巧并不算全面，部分只有单项能力的发展。能力和体能也有一定程度的提升，但很难达至完美的境界。不过战术及阵式理解度的增长十分显著，曾在此留学过的球员可同时对应各种各样的战术和阵式，可惜在精神面方面出负增长的情况。

恩麦克(FC エヌグ)

尼日利亚
适合位置：FW、OMF、SMF、DMF
不适位置：GK、CDF
留学时期：自由选择
评语：以个人技为中心的留学地点，攻击面和体能两方面有非常显著的提升，很适合中前场球员到此留学。至于防备技巧方面也有一定程度的成长，但不要抱有太大的期望。至于此处的缺点是战术面和阵式面的成长十分差，而部分更有负增长的情况出现。

达喀尔(ダカール FC)

塞内加尔
适合位置：FW、OMF
不适位置：CDF
留学时期：自由选择
评语：进攻方面能够获得显著界限突破的留学地点，球员同时可以学到各种攻击时所需要的基本知识和技巧，对于中前场球员来说很一个很不错的地方。不过对于后卫的成长效果太不好，阵式、战术及位置适性的培训也不足够，必须藉着二次留学来补救。

雅温得雷霆队(ヤウンデ FC)

喀麦隆
适合位置：GK、SDF、CDF
不适位置：FW、OMF
留学时期：自由选择
评语：能够让球员在防守方面突破界限的球会，在守备技巧和体能两方面也有很显著的提升，而精神面的养成也十分全面，是一个很适合培训后卫和门将的留学地点。不过各个攻击方面技巧提升幅度并不明显，技术和传球更会出现负增长，不太适合一些中前场的创造型球员。

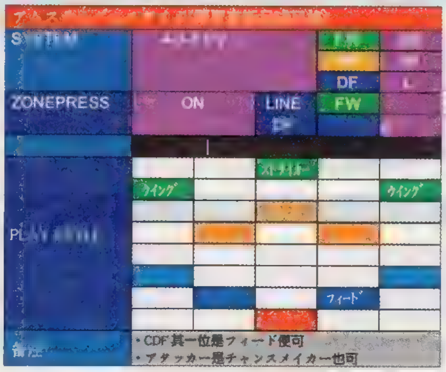
其余留学地点简介

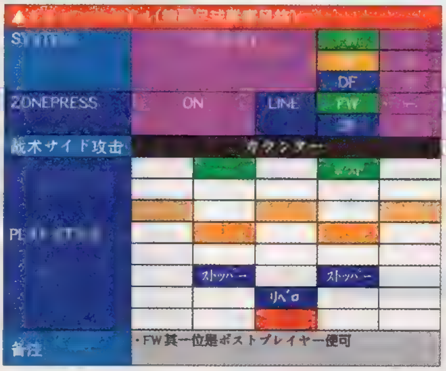
国家	球会	留学期间	类型	适合位置	不适位置
英格兰	富勒姆(フルハム FC)	自由选择	实能力	GK、CDF、SDF、DMF	FW、OMF
英格兰	利兹联(リーズ FC)	1年限定	实能力	OMF、SDF	GK
意大利	桑普多利亚(レッジョカラブリア FC)	自由选择	实能力	OMF、SMF	—
意大利	帕尔马(パルマ)	自由选择	实能力	OMF	—
意大利	博洛尼亚(ボローニャ FC)	自由选择	实能力	CDF、DMF	—
法国	马赛(FC マルセイユ)	半年限定	中间型	CDF、SDF	FW、OMF
法国	摩纳哥(AC モナコ)	自由选择	中间型	DMF、OMF	CDF、SDF
法国	里昂(リヨン)	自由选择	中间型	OMF	CDF、SDF
葡萄牙	里斯本竞技(SC リスボン)	自由选择	中间型	CDF、SDF、DMF	FW、OMF
葡萄牙	本菲加(リスボン FC)	自由选择	中间型	全部位置	—
比利时	亨克(FC ゲンク)	自由选择	界限突破	SDF	FW
挪威	洛辛堡(トロンハイム FC)	自由选择	中间型	DMF、OMF	GK
苏格兰	格拉斯哥流浪者(グラスゴー FC)	自由选择	实能力	FW、OMF、DMF、CDF	SMF
捷克	布拉格斯巴达(FC プラハ)	自由选择	限界突破	GK、CDF、DMF	FW
塞尔维亚与黑山	贝尔格莱德红星(FC ベオグラード)	自由选择	中间型	FW、OMF	GK、CDF
俄罗斯	莫斯科火车头(モスクワ FC)	半年限定	限界突破	FW、OMF	DMF
乌克兰	基辅迪纳摩(FC キエフ)	自由选择	中间型	全部位置	—
克罗地亚	萨格勒布迪纳摩(FC ザグレブ)	自由选择	界限突破	GK、CDF	FW、OMF
希腊	帕纳辛内科斯(FC アテネ)	2年限定	中间型	SDF	FW、OMR
保加利亚	索菲亚中央陆军(FC ソフィア)	自由选择	实能力	OMF、SDF	CDF
罗马尼亚	布格勒斯特星队(FC ブカレスト)	自由选择	实能力	DMF、OMF	—
匈牙利	布达佩斯特(ブタペスト SC)	自由选择	实能力	GK、CDF	FW
土耳其	伊斯坦布尔(イスタンブール SC)	自由选择	实能力	FW、OMF	GK
巴西	博塔福戈(ポルトアレグレ FC)	自由选择	实能力	FW、OMF	CDF
巴西	弗罗里嫩塞(ベロオリゾンテ FC)	自由选择	实能力	FW、OMF	CDF
巴西	里约热内卢(リオデジャネイロ FC)	自由选择	实能力	FW、OMF	CDF
哥伦比亚	MEDELLIN (メデジン)	自由选择	界限突破	FW、OMF	CDF、SDF
哥伦比亚	DEPORTIVO CALI	自由选择	中间型	CDF、SDF、DMF	FW、OMF
乌拉圭	蒙特维多国民队(FC モンテビデオ)	自由选择	中间型	全部位置	—
智利	桑切科(サンチャゴ FC)	自由选择	中间型	全部位置	—
美国	洛杉矶银河(ロサンゼルス FC)	自由选择	实能力	FW、OMF	—
墨西哥	阿苏尔(FC メキシコシティー)	自由选择	中间型	FW、OMF	GK CDF、GK
南非	约翰内斯堡(ヨハネスバーグ FC)	自由选择	实能力	全部位置	—
中国	大连实德(大连 FC)	自由选择	界限突破	GK、CDF	FW
韩国	城南一和(城南 FC)	自由选择	中型间	CDF、SDF	FW
泰国	农民银行(バンコタ FC)	自由选择	实能力	全部位置	—
沙特阿拉伯	利雅得 FC(リヤド FC)	自由选择	实能力	FW、OMF	CDF
澳洲	南美保利足球会(メルボルン FC)	自由选择	实能力	—	FW

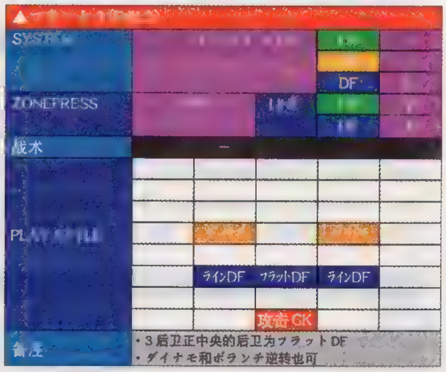
成功时会出现 Combo 字样

十六种FORMATION COMBO一举公开

利用本作新增的"PLAY STYLE"系统，大家便可以组成"FORMATION COMBO"，让世界中各大经典阵式再次呈现。而制作"FORMATION COMBO"的方法并不困难，玩家只要将拥有特定PLAY STYLE的球员设置在指定的阵式和战术之上便可。不过，大部分"FORMATION COMBO"都需要某些球员的PLAY STYLE达至LEVEL 2才可，对于初心者而言可能有一定的难度。







ZONEPRESS	DF 上中
战术	中央突破
PLAY STYLE	ストライカー；セカンドスト、ドリブラー
备注	PLAY STYLE 左右逆也可

SYSTEM	DF
ZONEPRESS	LINE DF
战术	カウンター
PLAY STYLE	ストライカー
备注	・FW其一位是ストライカー便可 ・其中一位防守中场是ボランチ便可，不过ダイナモ需要跟ストライカー排列在同一边

SYSTEM	DF
ZONEPRESS	LINE DF
战术	サイド攻击 カウンター
PLAY STYLE	ウイング、ウイング；セントラル、セントラル
备注	・FW其一位是ポストプレイヤー便可

SYSTEM	DF
ZONEPRESS	LINE FW 上
战术	カウンター
PLAY STYLE	ストライカー；サイドB、ストッパー、ストッパー、サイドB；ウォール
备注	・FW一位是ストライカー便可

SYSTEM	DF
ZONEPRESS	ON LINE FW 下
战术	カウンター
PLAY STYLE	エースS；ラインDF、ラインDF；ラインDF、フラットDF
备注	・エースストライカー＋オールラウンダー＋フラットDF排列在同一边 ・左右逆转也可

SYSTEM	DF
ZONEPRESS	- LINE FW DF
战术	中央突破 サイド攻击
PLAY STYLE	エースS；エストレーモ、トリックスター、エストレーモ；オベライオ、レジスタ
备注	・エースストライカー和オベライオ排列在同一边

SYSTEM	4-4-2 DV FW - DF
ZONEPRESS	OFF LINE FW -
战术	サイド攻击
PLAY STYLE	ストライカー；ウイングB、ウイングB
备注	・ストライカー、ドリブラー、ボランチ需纵排列，左右逆转也可

SYSTEM	3-5-2 1V FW AB DF
ZONEPRESS	- LINE FW -
战术	中央突破 サイド攻击
PLAY STYLE	エースS、Sスター；リンクマン
备注	

SYSTEM	DF
ZONEPRESS	LINE
战术	サイド攻击
PLAY STYLE	ウイング、トップ下、ウイング；ウイングB、ウイングB
备注	・トップ下的位置也可以是セカンドストライカー

SYSTEM	4-4-2 DV FW C DF
ZONEPRESS	OFF LINE FW -
战术	中央突破 サイド攻击
PLAY STYLE	ストライカー、ポスト；ウイングB、ウイングB；攻击CK
备注	

SYSTEM	4-3-3 1V FW AB DF
ZONEPRESS	ON LINE FW 中下
战术	-
PLAY STYLE	ウイング、Sスター、ウイング；ウイングB、ウイングB；リベロ、リベロ
备注	・將スピードスター設定為KEYMAN ・レジスタ和オールラウンダー左右逆转也可

SYSTEM	DF
ZONEPRESS	LINE
战术	中央突破
PLAY STYLE	ストライカー；アタッカー、アタッカー；レジスタ；ダイナモ、ボランチ
备注	・將レジスタ設定KEYMAN ・セカンドストライカー和ストライカー逆转也可 ・OMF可以是两位ボランチ

各类型PLAYSTYLE推荐球员

要达成上述的各种FORMATION COMBO，也必须有一些强而力的球员在阵。以下是各种PLAYSTYLE中实力最强的球员，有兴趣制作FORMATION COMBO的朋友不妨参考一下。

各类型PLAYSTYLE推荐球员

要达成上述的各种FORMATION COMBO，也必须有一些强而力的球员在阵。以下是各种PLAYSTYLE中实力最强的球员，有兴趣制作FORMATION COMBO的朋友不妨参考一下。

【ポストプレイヤー】

前田辽一　高木琢也　阿见达也　福本统一郎　胜浦义夫
露莲マグナー　仓木隆也　川越聪史　富岛十三雄　泽田英吉
胜浦义夫　万代宏树　小林进一　秋元阳一郎　川越聪史
マグロン　ターレ　アンドレジーニョ　フリードリッヒ　ディマー　ビリヤコフ　ザモラ　キサ
Kアンデルセン　アンタンシェン　エマーリロ　K・ルンゲ
コシテュ　アンドレジーニョ　アマラオ

【ストライカー】

仲岛昭雄　高原直泰　久保龙彦　黑部光昭　奈良阳一郎
小幡谦次郎　三浦知良
浦和九　井上道哉　藏原乐志　原田博通　增永彬　瑞岛武士　野田清志　山土巣大鸟
武本晴喜　臼居行弘　黑崎久志　原龙太　若松ムサシ
河本鬼茂
ビエリ　ハート　ヤンカー　コバチェビッチ　Gミューレン　ファン・ニステルローイ
バステン　パオ・ライドン　イ・カンク　カルデナス　ミヒャエル・シュミット
アリオス　イラシュ　クリスチャン　スキレッチ　ロマーリオ　ディエゴ・トリスタン
ミロセビッチ　カレーラ　アンリ　モリエンテス　ラインダース　クライファート

【セカンドストライカー】

本山雅志　大柴克友　保田清彦　长谷川祥之　内海洋文
森丰明
グラーフ　ベウバル　アデマール　タストン　トッティ
ラウール　グラゴスキー　クンティ
クラウディオ・ロペス　ゼ・ホベルト

【ドリブラー】

杉下龙次　水原清史　水沼贵志　中沼健太　池田守
持田宏隆　长谷川健太　金子伸俊　西纪宽
石川直宏　金丸英男
フィーゴ　ラビチェビッチ　ミロセビッチ　エンセリンク
バロスロット　エンセリンク
アルフォンソ　オーウェン　マリッシュ　アリージャ

【チャンスメーカー】
柳泽敦　仓元信隆　野中不二男　长井良幸　尾村八彦
富城佑哉　泽田熏　大桥武雄　原元喜
杉山努
TA フロー　ヤン・コレル　レコバ　Cデルガド　デルグ
サビオラ　ハカン・シュクル

【ウイング】
三都主アレサンドロ　松元茂夫　矢冲田翔　川越蹴人
世市川严太　牧田良平　水上清人　平野孝
永井雄一郎　那智清隆
ネッブ　ガンジャ　ドゥガリー　ベルファアスト
キューウェル

【アタッカー】
藤田俊哉　与那岭ジョー　森岛宽晃　曾我康治　反町
康治　立浪重则　野村大树　牧野高志
手束智　冈山哲也　多古真一郎　奥大介　西条胜平　福谷
秀树　中扩大介　繁田寿士
ネドベド　ホーマー　シェスター　マッツーロ　シボレ
サンタ・クルス　マカジャネス
リベイロ　セバロクスキ　オフェルマウス

【トップ下】
中田英寿　菊端吾郎　山胜隆二　水本辉司　ラゴス武威
木村和司　栗山慎一郎　柳川安尝
早坂与一　青岛小次郎　三木造山　柴崎悠介
ルイ・コスタ　クラステン　カンター　ソクラウス
ネットアー　ガッシュ　セルジオエダ
マルセレーノ　ベレ　タジ　ベラート　フィオーレ

【セントラルMF】
小笠原满男　上原朝人　世古左京　植原匡治
森崎聪　榎木和己　山濑功治　成冈翔　樋口春光
キースケンス　フォーリット　セードルフ　パウロ・ア
ルメイダ　ヴェロン　ボロン　ビエラ
R・デムール　ピルロ　ケール　セロミ　コク　マルブラ
ンク

【サイドハーフ】
广山望　佐藤由纪彦　不二田庸辅　冈本武次　甲斐雅哉
山田畅久　野濑健太郎　田中隼磨
藤崎岳夫　下柳京四郎　松井贵俊
ベッカム　S・ソラーリ　メンディエタ

【プレイメーカー】
名波浩　小野伸二　风祭六广　屋野功　户板哲雄

工藤京介　仲野末人　古岛荣太郎　森野孝治
源京一　竹中纯　仁志川则夫
ビャンセン　フォンヘネハン　ジャンベーラ　ケリー
ファルク　ペルカンブカーノ

【ボランチ】
福西崇史　伊东辉悦　酒井友之　宫本德次郎　新谷友树
岩城聪史　中田浩二　片桐诚　山口素弘
宫泽正史　奥村宪昭　山川照彦　须藤健一
アンブロジーニ　ファン・デル・ファールト
サンパイオドゥドゥ　セレゾン
フラビオ・コンセイソン　シメオネ

【ダイナモ】
服部年宏　稻本润一　冲秀达　北泽豪　星野光　白石义昭
与田雅武　西村明　山田光则
ダービッツ　デュジャルダン　ルンバルト
アンブロジーニ　ゼ・エリウス　ガットゥーゾ

【ウイングバック】
御厨亲典　三浦淳宏　新井场彻　弘濑静一　藤田久仁彦
水原优一　都井敏史　须井哲　御藏亮介
波户康广　鬼头荣一郎　五岛宽之　生地沼翔　汤良健雄
シュールビム　オルピン　Mルッキ
ファケットー　スタニッチ　マジーリ　ドゥトラ

【サイドバック】
法月恒圣　名良桥晃　古沼多喜夫　南云亮三　龟田慎二
佐々原和裕　今桥健儿　奥村辰彦
依田雅和　松本太郎　鹰山阳　长岛玄次　丸井友一
盐田康雄　横尾响　石仓裕也
ニーマン　テュラム

【ストッパー】
宫田正光　长尾实之　柱谷哲二　青云荣治　加持智彦
武藤均　釜名光雄　森崎敬　岬健二
坂本裕司　秋田丰　中泽佑二　室井市卫　神谷义信
村松刚　原忠志　百地太郎　川前力也
フェゲーロ　ジャントーレ　ディアッタ

【ラインDF】
司宗次朗　梶野智　广濑宗吉　保坂宣之　宫本恒靖　上
村健一　镰田谦治　栗林琢磨　土井贞男
西贺谷一裕
マルディーニ　コスタクルタ　トニーニョ　ネスタ　パン
チ　R・アジェラ　ジャンケッタ

【フィード】
红池流星　邑久村大誉　玖珂次郎　甲斐纯哉　森冈隆三
泷本亨　村上淳一郎　村中信康　北村和雄
ミハイロビッチ　パサーリャ　オノブコ　I・エルゲラ
クルーマン

【リベロ】
井畠正辉　田中诚　松田直树　中西永辅　齐藤邦夫
菊池直哉
ベルリスゲン　ルクロール　パーン　パラシオス　バウ
アー　マリウス　アウゲンテーラー
ジェニオール　キム・ギフン

【スイーパー】
大阵邦久　齐藤俊秀　盛冈匠　堀池巧　海本庆治　角田诚
八神琢也　手岛和希
Fデムール　ジュルジュ・サントス　ラウルセン

【オーソドックス】
曾ヶ端准　奥野悠一　下川健一　森下申一　横村贤治
曾我龙司　岩下圭次郎　三神尚纪
佐竹郁雄　石黑幸四郎　河村桂一　本间恭介　桂智宽
ゲルマール　バング　メロ

【攻击的キーパー】
鬼岛铁平　栖崎正刚　川内义和　松田茂克　堂岛元树
喜山政史　本井健治　森田敦夫　田栗光秀
佐和凉　河本龙将　饭岛润一郎　川岛永嗣　栉野亮
三岛裕二　御乡垣则　山中武俊　大原良二
志水健亮
ヤングパルート　トルド　ブッフォン　ドフ　ヤロン
メーヤー　シジュマル　ポフ

【カリスマ】
中山雅史　宫川ピエール
モーア　ドゥッカ　チラバート　ブランター　ロイ・キー
ン　カーワン　ブランター

【ファンタジスタ】
中村俊辅　松井大辅
Rバッジョ　ジダン　ロナウジーニョ　エレ
D・マルドラド　デステファン　C・ブランコ
マンティリ　アレイミトフ　ジード　スコイトビッチ
デル・ピエロ

PS类型		主要任务	必要能力	发动效果
ストライカー(Striker) エースプレイヤー	得分	决定力／脚力	决定力△	队中主要负责得分的球员，需要有良好的射术、把握力(决定力)和得分感觉。而Striker本身也分为速度型、技术型和入球主义者等类型
ポストプレイヤー(PostPlayer) ハイタワー	二传	头球／筋力	头球△	典型的中锋　任务是在对手的禁区内接应队友的传球后作出二传，或者控球在脚等待球员压前。由于经常需要跟对方后卫角力及处理传中球，因此这类球员需要有良好的体格和头球。
セカンドストライカー(Second Striker) スピートスター	制造空位＋得分	速度／决定力	决定力△	第二前锋的作用是骚扰对手的后方，制造一些空位让中场球员切入。而在进行骚扰的同时，本身也要把握机会得分，是一种极度讲求速度和进球能力的球员类型。
チャンスメーカー(Chance Maker) トリックスター	致命传送＋得分	技术／决定力	传球△	站在FW稍后的位置，不单要找机会得分，还能凭自己的个人技术突破及传出致命输送，为FW制造入球机会。
ドリブラー(Dribbler) スーパードリブラー	盘球突破	盘球	盘球△	以纯熟的盘球技术突破对手的防线，在1对1、甚至2对1的情况下仍然能突破并为队友制造机会。
アタッカー(Attacker) シャドウストライカー	接受传送制造入球	盘球／传球／决定力	决定力△	能够利用FW制造出来的空位，以高速冲入禁区接应传球取得进球，这类型球员的体力要求相当高。
トップ下(Under The Top) トレクァルティスタ	致命传送	传球／技术	传球△	处于FW稍后的位置，靠着个人的技术和优秀的传球技巧为FW制造入球机会，跟Chance Maker比较，偏向技术面多一点。
セントラルMF(Central MF) オールラウンダー	同时参与攻与守	传球／体力	体力△	活动范围在中场的正中央，同时参与球队的进攻和防守，属于万能型的中场。
プレイメーカー(PlayMaker) レジスタ	分波	传球／视野	传球△	在中场位置以传球来组织攻势，由于要经常留意着队友的行动，因此这类球员必须具有广阔的视野。
ボランチ(Volante) ピボーテ	填补空隙	体力／判断力	拦截△	在填补后防空隙的同时，也要成为球队的攻击起点，策动各种型的快速攻击，是巩固后防的一道屏障。
ダイナモ(Dynamo) オペライオ	积极在中场抢球	抢球／体力	拦截△	不断地中场走动，全力破坏对手攻势，不给予敌人任何时间和空间组织任何进攻。
ウイング(Wing) エストレーモ	边路突破＋传中	传中／走力	盘球△	以极高速在边路压倒对手并制造攻势。由于攻势大多由边路策动，因此十分讲求传中球的准度。
サイドハーフ(Side Half) クロッサー	由边路组织攻势＋传中	传中／传球	传中△	同样是由边路策动攻击者，不过主要是以传中球和配合战术来发动，对个人技术和速度的要求比较低。
ウイングバック(Wing Back) ラテラル	在边路进攻及防守	传中／体力／走力	走力△	主要在队伍的边路负责防守，但同时要配合适当的机会在边路协助进攻，对体力和传中球的要求非常高。
サイドバック(Side Back) テルツィーノ	在边路防守	筋力／抢球	抢球△	在边路负责防守，比起Wing Back甚少参与进攻，令队伍的防线更为稳固。
ストッパー(Stopper) エースキラー	紧盯对手的FW	筋力／抢球	抢球△	盯死对手FW的进攻，令他们的活动范围和自由度减低。体格、抢球和头球各方面的要求相当高。
スイーパー(Sweeper) ウオール	填补后防空隙	拦截／阅读力	拦截△	位于防线的最后，按照各种状况填补后防的空隙，需要有良好的判断力和阅读力。
リベロ(Libero) リンクマン	填补后防空隙＋进攻	判断力／决定力	决定力△	在平时负责巩固后方，但在适当的时候也要参与进攻，为前线球员制造机会。
ラインDF(Line DF) フラットDF	领导越位陷阱	越位陷阱理解度	越位陷阱△	在守备时率领后卫们设置越位陷阱，不单需要有优秀守备能力，还很讲求对越位的理解力和判断能力。
フィード(Fido) ロングフィード	后方的攻击起点	传球／视野	脚力△	这类型的DF不只要负责防守，还要有良好视野，时刻了解队友的动向，作出适当的传送，是球队在后方的攻击起点。
攻击的キーパー(Offensive Goalkeeper) 超攻击的キーパー	GK+攻击起点	传球／出迎	出迎△	积极地出迎，封杀对手的入球机会，十分讲求处理空中球的技术。而另一方面，也是球队的攻击起点。
オーソドックス(Orthodoxy) ラストフォート	着重防守的GK	扑救技术	扑球△	把守球队的最后一关，除了要有优秀的扑球技术外，也需要有良好的稳定性。
ファンタジスタ(Fantasista) (没有高阶等级)	令观众狂热	技术	技术△	以高超的技巧和丰富的想像力，做出各种令人意想不到的突破和传送，但其自由的思想同时令队友增加了负担。
カリスマ(Charisma) (没有高阶等级)	鼓励队友	统率力	统率力△	以无比的斗志，带动四周的队友，鼓励他们在逆境中奋斗。

六种阵式推荐

除了监督、教练和球员等元素外，阵式和战术的配搭也会影响比赛的结果。所以大家在选择阵式时，应该“因材施教”，选择球员适合的阵式，然后再配合相应的战术才能相得益彰。

4-4-2 1V

FW	A
MF	A
DF	L

意大利联赛球队曾经采用的4-4-2 1V阵式，此阵在各方面都很平衡，配合不同的战术时都能发挥出不错的效果，绝对是“万能型”阵式中的佼佼者，每一种类型的球员也能够在钻石型阵式中发挥所长。在攻击方面，两名前锋和攻击中场会尝试由中央突破对手的防线，而两旁的边路球员则会主动压上助攻，发挥出两翼传中的优势。不过，在选择两边中场时，最好要了解“Wing(ウィング)”和“Side Half(サイドハーフ)”的分别，前者以攻击为主，可制造较多的攻击机会，不过防守力较差，最好跟防守力强“Side Back(サイドバック)”搭配，而选择攻守兼备的Side Half时，具有突破能力的“Wing Back(ウィングバック)”就绝不可缺，否则很容易破坏全队的攻守平衡。

4-4-2 DV

FW	A
MF	A
DF	L

比起4-4-2 1V，其实笔者比较推荐使用4-4-2 DV。4-4-2 DV同样属于万能型的阵式，不过较侧重于防守方面。由于配置了两名防守中场的关系，令防守更为稳固，除了惯常使用的“Volante(ボランチ)”和“Central MF(セントラルMF)”外，还可以配置一名“PlayMaker(プレイメーカー)”或者“Dymamo(ダイナモ)”，组合方面相当多元化。不过，两名攻击中场较为偏向中央，因此抹杀了“Wing(ウィング)”的存在价值，相反为了增强边线的进攻能力，对于“Wing Back(ウィングバック)”会更加大。至于选用哪一款阵式，主要还是视乎玩家的喜好以及阵中现有的球员而定，“以阵型迁就人员、比人员迁就阵型”更为妥当。

3-5-2DV

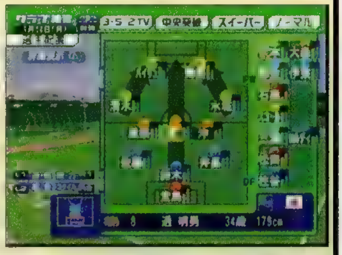
FW	A
MF	B
DF	L

着重中场控制权的3-5-2 DV阵式，攻、守两面也能保持良好的平衡，并且于中场各个位置都配置了适当的球员，无论配合“中央突破”还是“边路进攻”都可发挥出这阵式的特性。在此阵式中，两翼适合选用一些突破能力强和善于制造机会球员，例如“Chance Maker(チャンスメーカー)”、“Dribbler(ドラブラー)”、“Wing(ウィング)”、“Side Half(サイドハーフ)”。而正中间的进攻中场则需要有优秀的入球能力和突破力，成为队中的“后上杀手”，一般来说“Under The Top(トップ下)”和“Second Striker(セカンドストライカー)”两种型的球员最为适合。至于防守方面，虽然只得三名后卫坐镇，但如果队中有两名实力很强的防守中场上阵，防守仍然能够保持一定的稳定性。另外中场运用压迫防守，令球队的支配率上升，使防守更稳固。

3-5-2 TV

FW	A
MF	B
DF	S

极度着重守备的3-5-2 TV阵式，在中场配置了三名防守中场，能够完全地防备对手的攻势，对于中央方面的防守可说十分稳固，是专门对付强队的阵式。由于此阵式缺少了一名攻击中场，因此队中的大部分攻势也是由两翼策动，假如没有一流的边线球员，根本无法发挥此阵的长处。至于后上助攻的角色会交由中场正中央的DMF负责，此名球员在攻、守两方面必须要非常优秀，体力也要很高，相信只有“Central MF(セントラルMF)”才能完全胜任这位置。而战术方面应以“边线进攻”为主，“中央突破”和“反击”都不太适合此阵，特别是“中央突破”。



4-5-1 DV

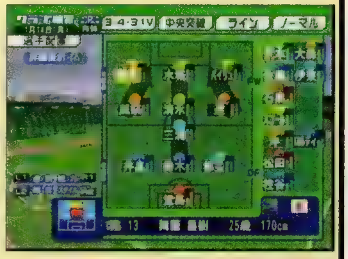
FW	A
MF	B
DF	L

喜欢以守为攻，专门打反击的朋友，使用4-5-1 DV这个阵式就最适合。由四人组成的防线，加上两名防守中场负责扫荡，防守力方面实在毋容置疑，反而攻击才是真正考验玩家的难题。由于4-5-1 DV是使用单箭头的阵式，因此FW必须拥有十分超卓的能力，否则根本不可能突破对手的防线取得入球。而为了增强攻击能力，作为影子前锋的OMF球员也要具有入球的能力，尽力协助球队取得进球，选用“セカンドストライカー”或“アタッカー”就最为适合。而两翼球员主要以个人技术进行突破，建议使用攻击力较强的“Wing(ウィング)，因为防守方面留待后防球员即可。

3-4-3 1V

FW	B
MF	B
DF	L

认为精彩的“进攻足球”才是王道的玩家，不妨考虑一下这个以攻为守的3-4-3 1V阵式。当然，选用了3-4-3这个阵式，其实已表明放弃了稳扎稳打的防守阵式，尽量以入球来弥补失球。在这个阵式中，最重要的当然是三名前锋球员，尤其是正中央的一位更是入球的核心。由于三名前锋里其中两名是Wing，因此中央的前锋必须是体型健硕以及头球了得的PostPlayer球员，否则很难接应两翼传出的传中球。而正中央的OMF球员也要及时杀进禁区，在前锋球员后寻找进球的机会。不过，由于防守球员较少，无论后卫多强，对球队的稳定性都有一定的影响，这是无可避免的。



球会常见问题集

监督顾用编

Q：成为国家队监督有什么好处呢？

A：游戏中有很多s赛事都需要玩家成为国家队监督后才能参加，如果打算取得游戏中全部奖项，成为国家队监督是必然的事情。而成为国家队监督时，也会使球队的人气大幅上升，还可以在挑选国家队成员时，找寻适合自己球队的人材。不过，由于年初和年中都需要带领国家队参加赛事，会使球队无法进行海外集训，对俱乐部球员的成长会有一定的影响。

Q：球队不使用监督得意战术和阵式会怎样呢？

A：虽然没有使用监督的得意战术和阵式，不过监督也会对其他战术和阵式有一定的认识，所以怎样都会有一定的效用。但总括来说，擅长4-4-2/1V的监督也擅长“4-4-2阵式”系的4-4-2/DV，擅长3-5-2DV的监督同样懂得“双防守中场”系的4-4-2 DV，因此玩家不选择完全适合的监督也无碍的。

Q：怎样提升可顾监督的素质？

A：当大家成为了多年J1的冠军，同时在海外杯赛中取得好成绩，球会的人气和世界排名便会慢慢提升，而监督的素质也会跟随上升。

Q：应否顾用高薪的教练呢？

A：监督的优劣对训练的效果有着重大的影响，而AC、GC和PC对训练的效果就没有那么显著，在游戏的初段没有必要聘请太高薪的教练。但由于高薪的教练通常持有一些特殊的训练方法，这些特殊训练有助于球员进行“界限突破”，因此如果在财政许可的情况下，不妨将有才能的教练收为己用。

留学、育成

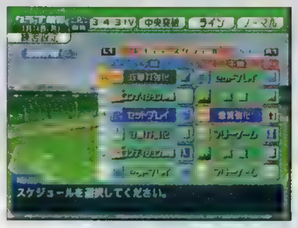
Q：什么是“燃烧殆尽候群症”呢？

A：球员的能力会跟随“足球热诚”、“状态”、“比赛触觉（试合勘）”和“累积疲劳”四大因素而作出修正。当一位球员在同一队球队中，连续多年赢取同一项锦标，那么当他再一次参加这项比赛时，其“足球热诚”便会下降，影响他出赛的表现，日本方面称这种现象为“燃烧殆尽候群症”，当大家遇上这种情况时，不妨派其他后备球员上阵或者多付一点奖金。

Q：设定练习菜单时要注意些什么？

A：在设定练习菜单时必须留意以下几点：

●午前的练习效果比午后高。



●午前进行战术训练效果非常高，午后适宜配合游戏形式的练习。

●在午后训练个人技巧的效果较低。

●连续地进行体能训练会令效果降低。

●球员状态差会令练习效果降低。

●按L1 或 R1 可设定副选球员的练习菜单

Q：为何留学地点会突然消失？

A：一些随着监督、球员而增加的留学地点，在该监督、球员被解雇时也会同时消失。

Q：有没有什么限界地点值得推荐呢？

● FW

球会名称	类型	备注
ダカール	限界	ドリブラー、ストライカー、ウイング
サンチャゴ	限界	ポストプレイヤー
イスタンブール	限界	ウイング
モンテビデオ	限界	ウイング
ブレシア	限界	ファンタジスタ

● OMF

球会名称	类型	备注
ACポルト	限界	トップ下、センターMF
ベオグラード	限界	トップ下、アタッカー
ダカール	限界	攻击重视
リヨン	限界	トップ下、アタッカー
イスタンブール	限界	アタッカー
エヌグ	限界	—

● SMF

球会名称	类型	备注
インタンブール	限界	攻击重视
ダカール	限界	攻击重视
モンテビデオ	限界	万能型
エヌグ	限界	—

● DMF

球会名称	类型	备注
ACポルト	限界	プレイメーカー
フルハム	限界	ボランチ
ザグレブ	平均	ボランチ、ダイナモ
エヌグ	限界	—

● SDF

球会名称	类型	备注
モンテビデオ	限界	平均成长
イスタンブール	限界	攻击重视
フルハム	限界	守备重视、传中重视
エヌグ	限界	—

● CDF

球会名称	类型	备注
フルハム	限界	平均成长
カリ	限界	スイーパー、リベロ
ザグレブ	平均	スイーパー
プラハ	平均	スイーパー
ドルトムント	平均	リベロ
エヌグ	限界	—
バレンシア	平均	—

● GK

球会名称	类型	备注
アスンシオン	限界	オーソドックス
プラハ	平均	瞬发力
パルマ	限界	攻击的GK
エヌグ	限界	攻击的GK

Q：应否将有才能的新人由青年军提拔上球队呢？

A：笔者认为此举有好处也有不好处，好处当然是新人越快上一军，能力提升的速度便会越快。坏处是会浪费了一个球员名额，而且还要支付他的薪金。由于在青年军的球员也有机会出现“能力爆发”的开花EVENT，所以怎样做问题也不大。

Q：为何我的俱乐部青年军中从未出现过有才能的青年球员呢？

A：原因是青年球员只会选择跟自己出身地相近的球会加入，如果阁下的本据地在北海道、四国等地方，便很少会有出色的青年球员加入。而选择静冈（东京）、近畿和大阪等地方则刚好相反。

探索编

Q：为何总是没有优秀的球探出现？

A：跟监督同样，当球会的人气和排名上升时，优秀的球探便会出现。

Q：如何经常无法收购其他队伍中的球员呢？

A：能否成功收购指定球员主要是看球探的能力，其次是“耐心”。当第一次收购失败后，等待三个月再提出收购，如此反复实行三次便有很大机会购得此心仪的球员。

Q：球探找到名鉴球员时是否要马上让他入队呢？

A：是否让名鉴球员入队，主要是看玩家队中的球员人数和实用性。当球队的人材过盛时还硬要加入新的球员，反而会令球队失去平衡，况且名鉴球员中有很多球员的实力也只一般，让他们入队只为了收集多一张球员卡片罢了，因此放弃他们也不是什么坏事，不要过于耿耿于怀。

完

《机战MX》机体问题

To：电玩太郎

在《机战MX》中，请问如何取得FULL ARMOR电童和黑色量产型魔神Z？

答：以下是两部机的取得条件。

黑色魔神Zブラックグレート

条件1：在第38话“誓った平和のために”，利用“ボス”跟量产型魔神Z战斗后，ボス会将其一部量产型魔神Z击破。（但不能击破由“バレンドス”驾驶的那一部）这样在这关完结后可取得量产型铁甲魔神Z。

条件2：SCENE 9的“Dearest”终了时，“铁也”的击坠数达50部以上，并且是队中的ACE。

条件3：达成条件1和条件2，在SCENE 9“一轮の花と緑の星と”这关开始时便可取得“ブラックグレート”。

フルアーマー电童

条件1：在SCENE 5 第29话“冥王、暁に出击す”终了时，选择前往“宇宙”

条件2：在SCENE 6 第33话“虹を越えて”，电童第一个冲入突入口アルデバラン。

条件3：凰牙撤退后，电童亲手打破ベガ出现处最深处的墙壁。

条件4：“虹を越えて”终了时，银河和北斗的击坠数达50以上。

条件5：达成以上的条件，当去到SCENE 6最后一关，便可以选择“フルアーマー电童”出击。

安德鲁

《真·女神3加强版》问题

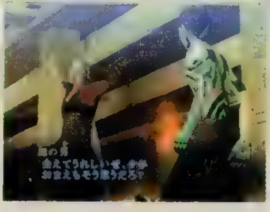
太郎兄：

《真·女神转生3》加强版问题：

1）在深界第三层中，有一扇门要用光恶魔才能打开，谁是光恶魔呢？

答：在1楼有检查主角属性的门，若是主角的力、魔力、运没有足够数值是打不开的，在B1F必需有力15、魔力15及运10，而要开启所有的门，则需要力25、魔25及运18。于B2F有检查主角属性的门，于门前可向暗ブローカー购买改变属性的道具，LIGHT属性是“邪神アラハバキ”、NEUTRAL属性是“死兆石”、DARK属性是“幽鬼ガキ”。

2）在深界第四层中，冥界宝物库有道门有思念体阻止我进去，怎样才能进去？



答：要通过是有窍门的，就是在出现“是（はい）”和否“いいえ”的选择时，不要立即回答，等上5分钟后才选“是（はい）”就能通行。

3）凶鸟怎样合成呢？

答：凶鸟グルル是由魔兽スパルナ与魔王イケーエ合体而成。

阿古上

《首都高01》怎样挑战对手

太郎：

1）请问《首都高》赛车“ZERO ONE”WONDERER 288在什么情况下才会接受挑战？

答：在深夜0:00至1:00在会出现，你必须驾着美国制的车，这样对方才会接受挑战。

2）要击倒296这部车，要如何开坏车灯呢？我试了在马路上乱撞都撞不坏车灯。

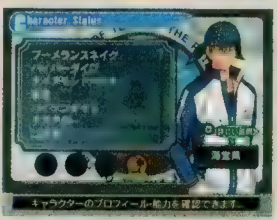
答：本游戏的车是不会损坏的，所以并不是撞坏车灯的问题，而是你要驾驶德国制的车（但要选择GEMBALLA以外的车款），对方才会接受挑战。

飞星小巴

《网球王子2》隐藏必杀技

太郎：

我想知道《网球王子2》里面海堂熏和桃城武的隐藏必杀技怎放？可以教教我吗。



答：海堂薰的隐藏必杀技

コブラ【R1+○】

Tention3以上、人站在底线之后的位置，对方回球在发球线后。

パインンダイブ【R1+×】

Tention3以上、人站在发球线之后的位置，对方回球为擦网球。

デスアダM【R1+○】

当丢分后为对手的赛点（Match Point）时发动，一场比赛只能用一次，使用后Tention达到最高。

桃城武的隐藏必杀技

スマッシュアウト【R1+×】

Tention4，对方回球为扣球，并且落点在发球线后。

アレ【R1+×】

Tention2以上，该局结束时对方领先。双打限定技，一场比赛中只能用一次。使用后对手集中力下降，Tention下降一级。

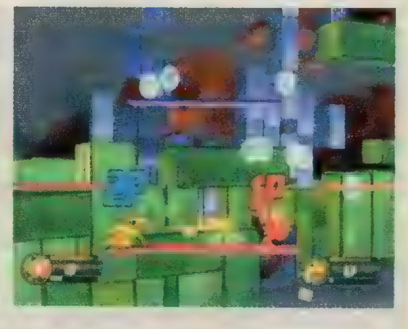
谢谢~~

吉村春代

《数码暴龙》新作的秘技

太郎：

请问你知不知道7月29日推出的PS2游戏《数码暴龙》的隐藏角色怎么出现？



答：你指的应该是《DIGIMON BATTLE CHRONICLE》吧，该游戏的隐藏角色必须不断通关或使用特定角色才能获得。而秘技则如下。

一击必杀：

在标题画面顺序按右、上、左、下、×、L1 + R1

EVOLVE计全满：

在标题画面顺序按□、右、×、△、左、○、L1 + R1。

EVOLVE能量道具：

在标题画面顺序按△、右、下、○、L1、×、R1、×、△。

无名氏

《SUDEKI》遇困难

太郎：

你好，我是贵刊的忠实读者，近来玩XBOX新RPG：《SUDEKI》时遇到了点问题：在一个地方，Tal和Eclo都被歌声吸引走的地方，我已经进入了中间那扇门（就是要用钥匙开门的那扇），然后有个按钮，但按了以后什么事都没发生，就出来一行英文，就被卡住了，望高手解答！

答：敬请留意本期《SUDEKI》攻略。

nausska

对《异度传说2》的评价

太郎：

我是PS2机主，现在有些问题是关于《异度传说EPISODE 2》的，请太郎回答。

1）你对本作有何评价？我觉得本作的迷宫太少，有不少地方都是重复上集，如果不玩那些任务，故事又短得可怜。

答：我很同意你的评价，不过这也是游戏续作内容延续所面对的问题，《FF》为何每集都以不同背景来构成故事呢？一来是要求故事有一个完整性，二来像《FFX–2》的故事有延续性而且包含了上作的大部分地图，制作者当然不想重新制作，但对游戏迷来说这会降低了新鲜感。《SHADOW HEARTS II》其实也是第一集故事的延续，不过开发者就巧妙地选择其它的地点来发展故事，因此带给大家一定熟悉感的同时，又不会觉得只重复上集的画面。至于《异度传说II》其实只重复了两个地方，加入不同的冒险算是增加了趣味性。至于故事本身的确是短了一点，除了消灭亚卢比度及本作出现的教皇之外，还有许多敌人没收拾，个人颇担心第三集是否真的可将这一切结切，还是会有第四集呢？而本作在画面表现上的确是较上集进步了，在过场画面的调度上也较第一集为佳，不会因为连续地看故事交待而感到厌烦，自己也期待第三集能早日面世。

2）虽然你在攻略里提供的秘技很不错，不过我想以自己实力来通关，所以没有用秘技。但我想问刃的泳装是如何取得的。

答：该泳装要完成NO.32的G2任务，即是为船长还清所有债务后获得的奖品。

3）你认为完始篇什么时候出？

答：我想最快也要等到明年相同时间，毕竟制作RPG所需要的时间特别长，尤其是此作品的对话特多。

4）接下来太郎你有什么PS2的RPG作品推荐？

答：那当然就是本月推出的《幻想水浒传IV》啦！

读者汪振忠

《怪物猎人》资料充分

太郎兄：

我最近在打PS2上的《怪物猎人》，有几个问题要向你请教。

1）片手剑里的“勇者之剑”所需的素材“一角龙的心脏”如何得到，我打了一角龙N次也没入手。是需要满足什么条件，还是在过关报酬里随机获取。

答：该素材的确只能在モノブロス身上剥取，你可以尝试在其胸部位置进行剥取，这样获得的几率会大一点。

2）单机版里是否有水属性和毒属性的大剑？

答：不好意思，OFFLINE模式并没有水属性和毒属性的大剑。

3）大陆玩家要上线打怪物猎人需要什么条件？

答：该款游戏的上网详细讲解已在《GAME科技风》4A上刊登，你可进行查阅。另外，要上网游戏必须先准备好信用卡缴纳游戏费用哦！

4）如果有怪物猎人的中文资料可否给我一份（网上的资料太少了，官方的网站还是日文的，另外你们在杂志上的攻略介绍单机版的东西太少了）。

答：我们杂志上的攻略都是编辑的个人经验以及在日站上翻译得来，并没有中文资料。攻略的内容是包括OFFLINE和ONLINE的，单机版的资料很齐全，而造成你误会的最大原因是游戏本身OFFLINE的内容的确比ONLINE少很多。

0001xp

《潜龙谍影2》疑难

太郎

你好，我想向你请教一个问题。我在玩《潜龙谍影2》时遇到了一个难题（新手刚买PS2半个月）在雷电篇由Shell1到Shell2的连接桥被炸断后，必须跳到水管上爬上Shell2的G脚外走道上再跳到GL浮桥上就能L脚了。可是这段浮桥有两处破损，第一处我跳得过去，可第二处我怎么也跳不过去，请问太郎这里该怎么过？是不是有什么技巧（游戏里的提示是日文看不懂）请你抽空给我回复一下可以吗？先谢谢了。

答：第二处破损去无法跳过的，必须要攀着旁边的栏杆过去。

无名氏上

SEGA游戏种种问题

电玩太郎：

我系SEGA的支持者，以下问题都和它的游戏有关。

1）《OUTRUN 2》是不是只会出在XBOX上呢？PS2有没有机会呢？

答：目前《OUTRUN 2》应该只推出XBOX版，事实上本次XBOX版也是由Microsoft负责发行，由另一间公司移植，显示厂方对它的家用版销售并无信心。况且《OUTRUN 2》是针对CHIHIRO基板性能而开发，所以移植至XBOX以外机种的可能性相当低。

2）刚推出的《VIRTUA FIGHTER 4 FINAL TUNED》会不会出PS2版？

答：这个可能性非常高，因为上两集都已经移植至PS2，所以最新作移植可以顺理成章，不过我想最快也要等到明年3月左右，为何是3月？因为那是日本年尾结算的日子，厂方会藉着推出大作来提升业绩。

3）SEGA有不少游戏都用CHIHIRO基板，好像《VIRTUA COP 3》和《QUEST OF D》。那会不会影响了游戏移植去家用机的机会呢？XBOX以外的机种又做不到相同水准，XBOX日本又卖得不好。

答：这个对厂方当然是有影响啦，不过街机游戏开发人员在设计新作时，是会以素质为前提而进行开发，而不是先考虑日后是否能移植到家用机来制作，所以会发现SEGA不少新作都使用CHIHIRO基板，否则的话厂方倒不如直接选择SYSTEM 246更好。

4）《VIRTUA STRIKER 4》是用什么基板，会不会出PS2版呢？

答：该游戏是使用与GC相同性能的TRIFORCE基板制作，换言之移植给GC的机会较大，不过话说回来，《VS4》并非没有移植至PS2的可能，但要看厂方的意向。

5）《SPIKEOUT BATTLE STREET》有没有机会移植到PS2呢？

答：厂方会选择于XBOX上推出《SPIKEOUT》，主因是看上该主机完善的网络环境，那是PS2不足的地方，像《Z GUNDAM 奥干VS堤坦斯》两台机器对战也会有问题，要做到大量角色同时大混战，对PS2来说是沉重的负担，因此我不认为SEGA会把该作品移植至PS2。

7）SEGA由分社又变回公司，你觉得有没有影响呢？

答：其实个人觉得无论分社与否，SEGA的作品都是差不多，最主要还是制作游戏的人能否发挥出应有的特色及原创性，反正不同子公司作品的形象已经深入民心，分与合只是一种名义问题，当然合而为一对于人手调配上应该会更为灵活。

读者SEGA迷

《扣杀网球公开赛2》隐藏人物

太郎

你好！我是贵刊的忠实读者，也是第一次发E–mail给你，有些问题希望你能帮忙解答

1）在《鬼武者2》中，如果用普通模式开始游戏，中途GAME OVER后，再用简单模式续关，那么所得到的魂，道具，仲间会不会因难度而改变？怎样可以完成100%剧情？

答：这样最后通关时只会以简单难度来通算玩家成绩的，一些在普通模式下才能获得的隐藏要素将无法获得。100%剧情达成条件很复杂，由于篇幅问题，无法在此刊登，真的很抱歉。

2）《真·三国无双 帝国》中的画廊模式的图片是不是可以通过《真三国3》或者《猛将传》的存档得到？是不是画集来的？

答：该游戏其中一部分图片可通过存档获得，但大部分都必须在游戏中获得。

3）《GT4序章》是不是可以玩到香港赛道？

答：是的，的确可以玩到香港赛道。

4）《扣杀网球公开赛2》怎样可以得到隐藏人物？

答：

三岛平八	任意男性角色以CHALLENGER难度通关
凌晓雨	任意女性角色以CHALLENGER难度通关
拉菲尔	任意男性角色以PRO难度通关
卡桑德拉	任意女性角色以PRO难度通关Thank you！

RAYMOND

主角复活之谜

太郎兄：

1)我想知道《忍者外传》里，第二关的过场动画RAY不是被重鬼卿杀死了的吗？怎么在第三关开始的动画里整理装备呢？莫非死的那个不是他？

答：这个本人也不知道，因为游戏从头至尾都没有交待主角为何可以死而复生。

2)还有《忍者龙剑传II》究竟要射击时计塔的那里才能获得？是用箭射吗？要站在哪里射击？

答：是要射击时钟面，只要站在钟楼下的平台向上用箭射击便可。

多谢回答！

SNAKE

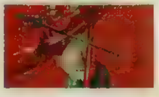
《女忍者》秘技

太郎兄你好呀：

我本次又有难题要你帮忙了！希望你会帮我解决，THX！

我想问你《KUNOICHI　女忍者》中文版，有没有什么秘技呢？因为我觉得这个GAME好难玩呀？你觉得这个GAME如何呢？

答：这个游戏的确没有秘技，真的需要靠玩家自己的实力去过关，而以不同难度去完成游戏可开启不同的隐藏角色。完成NORMAL难度会出现翡水，而完成HARD难度会出现绯花2。收集全部88枚秘密金币加上HARD难度全以S级过开可得翡水2。持有《SHINOBI》游戏档案完成NORMAL难度则可获得秀真。而NORMAL难度全以S级过关则会出现乔武藏。至于对这个游戏的评价，个人觉得难度是比上集更高，特别是对空中连续斩杀敌人的要求更多，若是本身对这方面掌握不好的话，就很难过关。但个人觉得被敌人打死总比摔死好。



小小强上

偷盗教王

太郎：

hi，当你收到这封时，也许可怜的我已经！·#￥*%……为了避免！·#￥*%发生，小弟我向你求救，拜托！！！！！

问题是关于《异度传说II》：

好不容易才通关，好不容易才把196000hp的黑凯撒干掉，我就乘这种不折不拘的精神去打教皇还债。可是偷了几次，就没得偷了，Why……？

答　游戏通关后会叫玩家存档　读取这个存档就是从打教皇的情节开始的，这时可以去打教皇，并且可以偷到“新二人技觉醒四”。偷盗是有概率的，不过用合体以太技“アナライズ+サイコポケット”就能百分百偷盗珍贵道具，不过教皇身上只有一个“新二人技觉醒四”，如果还想拿就必须再将游戏通关一遍，然后再读取通关记录再来打教皇。

十万分感谢

祝你们业务日日升。

freedom210307

秘技问题

电玩太郎：

你好！

1）我想问PS2版《天诛　红》有没有秘技？

答：本游至此仍没有发现秘技。

2）《义气》这款游戏有没有秘技？

答：该游戏正常通关后会出现李连杰的两款新造型、HARD难度以及两段影象。

谢谢~！麻烦你了。

吴呈

XBOX版《DOOM 3》质素

太郎：

你好！我是曾寄信给你的小新，上次多谢你回答我的问题，本次再来信询问XBOX游戏问题。

1)小弟刚买了《CAT WOMAN》，想问此游戏有没有秘技？

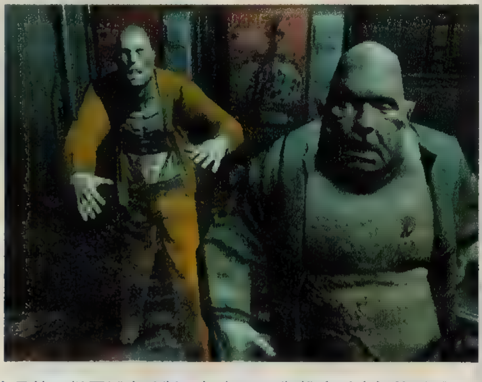
答：这个游戏并没有特别的秘技，不过却有个特殊模式，只要在VAULT MODE输入密码“1940”，便能开启所有的插图映像，而漫画也会有新改动。

2)游戏里面需要寻找“猫眼(CAT EYES)”，我想问有没有一些较简单的方法？

答：你可以按Y键利用CAT VISION找寻隐藏在海报或其它物件后的猫眼。

3)电脑版的《DOOM 3》已经出了，小弟对这个游戏的XBOX版很有兴趣，不知道什么时候推出呢？XBOX版又有没有可能做到电脑版的质素呢？

答：根据网上的情报，XBOX版的《DOOM 3》要等到12月才能推出，至于素质方面XBOX版当然难与电脑版相比，尤其是在解像度方面，尽管XBOX版也可做到640×480，但还是不及电脑版细腻。不过以XBOX的性能，在画质上其实也不会差太远，尤其是光源及金属效果在《CHRONICLE OF RIDDICK》已可见一斑，因此值得捧场，本人虽然已经买了电脑版，但在XBOX版推出时也打算再买。



4)想问《RAINBOW SIX 3》新作“BLACK ARROW”有没有秘技呀？

答：此游戏有三个秘技，全部如下。

雷射代替子弹：在游戏进行中，直接用十字键输入上、下、上、下、ZOOM、ZOOM。

主宰模式：在游戏进行中以十字键输入上、上、下、下、左、右、左、右、B、A。

地图显示隐藏墙壁：在选单画面顺序按点击左摇杆两次、点击右摇杆两次、X、Y、B、A、B、A。

读者小新

VR任务解答

尊敬的太郎：

您好！

1）我现在在玩潜龙碟影实体的VR任务，离100%就差一个任务了。

就是用MGS1的SNAKE挑战巨型怪兽士兵的任务，怎样打才能伤害它？有没有比较好的打法……？

答：场景中有一些掩体，这些掩体被破坏后会出现一些道具，其中有一本色情杂志把色情杂志给士兵看，他会自行喷血而亡。

1）PS2版的彩虹六号三，有没有秘籍？

答：在标题画面顺序输入L1、R2、L2、R1、←、→、□、○，这样便可开启Custom Mission模式的所有任务。

谢谢

rainfoxhound

今后所有“太郎信箱”来信可发送到

Game-kjf@vip.163.com

欢迎大家踊跃来邮询问问题。

太郎天地

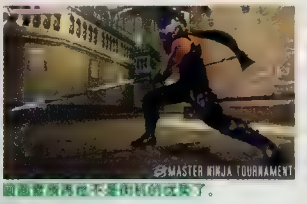
街机与家用机由角力赛变成互动世界

近来本栏目主要谈论的话题都是集中在家用游戏机，又或是手掌游戏机上，却很少把话题牵扯到街机领域。或许这是因为笔者本身并非喜欢在游戏机中心打机，觉得那里的人比较复杂，除非与朋友或同事在一起，否则很少进去。

彼此间差距的消失

正如上期在谈论PSP时谈到过的，以前街机与家用机一直是以保持硬件性能差距来维持两者间的距离，希望让玩家在游戏机中心产生一种在家中玩不到的高级享受，从而令人感觉到要想玩一些画面素质出色的游戏，就一定要进游戏机中心。不过随着游戏科技的发展，再加上游戏厂商为了与街机厂商争夺这片肥沃的市场，于是便不惜赔本也要开发出高性能的家用游戏机。最后的结果，相信许多玩家都知道目前很多街机基板本身就是由家用机基板转化过来的。

家用机性能早已和街机看齐。



画面素质再也不是街机的优势了。

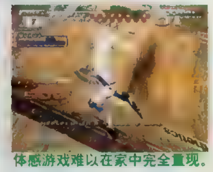
家用机性能的提升虽然对游戏市场的发展是件好事，然而对于以追求街机画面效果为主的那一群玩家来说，这种情况却是灾难的开始。由于在游戏画面方面，街机与家用机已经没有太大的差距，很多人便会质疑为何还要在嘈杂及拥挤的环境中打机，而不是在家中舒舒服服地享受玩游戏的乐趣。于是街机厂商便转换了思路，从此以后将街机游戏的特色放在进一步提升游戏性方面。

街机与家用机的竞争

一直以来，游戏机中心都是采用两大“绝招”招揽玩家进场的，其一是对战类游戏，其二则是体感游戏。先说对战方面，以前一般来说，在家用游戏机上要玩对战都是比较麻烦的，因为当时网络游戏还未盛行，想对战就要招呼朋友到自己家中，但在这个生活节奏忙碌的世界中，要跑到别人家中打机可能比什么都辛苦。而游戏机中心就是提供可和别人对战的特殊场所，毕竟人与电脑的分别是，电脑都是比较死板的（当然现在的新游戏中的人工智能越来越聪明了），但人与人之间总会有一种与众不同的互动性存在，这是电脑AI无论怎样都学不到的，再加上每个人都有不同的性格，一起游戏的话，就创造出了对战时最大的乐趣。

对战游戏中增加了游戏时的变化。

即便人工智能再发达，也无法模仿不同的人的个性。



体感游戏难以在家中完全重现。

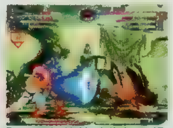
至于体感游戏方面，因为体感游戏拥有专用的筐体（机壳），比如在玩赛车游戏时就能够体验到左摇右摆的真实驾驶感受，即使是在家中也未必能享受到同等级的快感。的确，在相当长的一段时间内，体感游戏成为了游戏机中心的杀手锏，再加上大部分体感游戏同时还附加了对战机能，所以也吸引了不少人。但问题是该类专用筐体都相当占空间，相对地使游戏机中心能摆放的总量很有限，况且来来去去不是赛车、光线枪游戏，就是音乐节拍游戏，在漫长的发展过程中，在游戏的变化性上越来越有限，似乎街机开发人员的创作新意也已出现了瓶颈。比如前几年风靡一时的音乐节拍游戏更不断地推出续作，正所谓玩的多便无趣了！

网上对战的自由

毕竟对游戏迷而言，对战的乐趣才是最高的，但以对战作为特点的街机却又碰上了“强敌”，那就是家用游戏机上的网络游戏越来越发达，吸引了大批的玩家投入其中。尽管玩家用游戏机的人绝大部分未必会玩网络游戏，但无可否认，会玩网络游戏的人，应该都是机迷，甚至于有一部分人本身就是以前玩街机的资深机迷。游戏市场在近年来其实可能并没有特别大的变动，但游戏机市场有起有落，这只是玩家的流向改变了所导致的，既然通过网络一样可以与别人对战，甚至还可以毫无顾忌地高谈阔论（一言不合大不了断线，总不会被人打，也不怕被人认出来），这的确比在游戏机中心更为自由。毕竟每个人一天的休闲时间有限，要玩家用游戏机就无法兼顾街机，于是街机市场便进一步萎缩了。就算游戏机中心也引入了联网对战这项服务，然而碍于厂商的支持力度以及游戏题材等问题，发展还是远远落后于家用机的。

越来越多的家用机游戏可进行网络对战。

街机上可进行网络对战的作品占极少数。

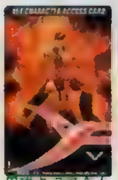


DC当年的拉动街机市场策略终告失败。

尝试过体感游戏，又推出过对战类游戏，对于那些既推出了街机，还在家用机领域竞争的游戏厂商，便想到利用家用机来带动街机。笔者这里所指的正式SEGA当年提倡的两者之间相辅相乘的联动作用，通过记忆卡使街机版与家用版的同款游戏有不同的玩法，可以取得彼此间原本相对独立的特殊要素。其实这个构思是颇有发展空间的，奈何SEGA在家用机市场却陷于困境，最终结果不仅没能带旺街机市场，反而使这两者一起沉入谷底，最后SEGA不得不放下自尊，投身入曾是对手的SONY家用游戏机软件开发行列中。

磁卡与卡牌游戏盛行

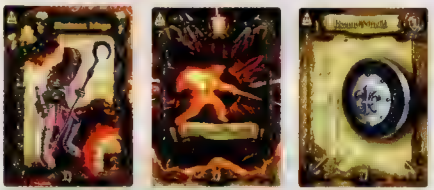
既然双方联动以失败告终，接下来街机厂商便要构思用什么方法能够设计出一些玩家在家中无法感受到的游戏，其实在这方面，态度最积极的还是SEGA，SEGA首先想到街机游戏也要能保存游戏的资料，近年来利用磁卡储存游戏个人资料的情况越来越普遍，还有其他厂商仿效正是SEGA这一策略成功的证明。原因这些磁卡生产成本便宜，不像家用游戏机的记忆卡要花一百多元才能买到。最重要的是玩家可以一卡走遍天下，因为能纪录游戏成绩，便会让玩家有原动力继续追玩下去，再加上对战及体感两大老要素，于是便形成了街机的新魅力。



用磁卡记录个人资料已成趋势。

磁卡上的成绩还可以用来炫耀个人实力。

利用磁卡的这一招相当成功，厂商于是再次朝着磁卡方面下功夫，那就是玩游戏还可以收集卡片，这些卡牌还能应用于该作品上。其实收集东西或许本来就是人类的其中一种天性，当然有价值的东西更容易吸引人珍藏，另一方面还能向他人炫耀，基于这种原因，像各种动画角色卡、运动员卡、漫画交易卡才会这么受欢迎。

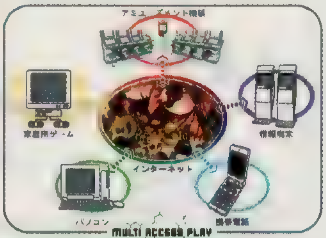


收集卡片成为目前街机游戏的新魅力。

而街机游戏创作者便瞄准这个特点，开发出能对应卡片的街机游戏，由于卡片有实际用途，再加上前一阵子的漫画《游戏王》将这股风潮也带给了游戏迷，于是很快玩家便接受了这种崭新形式的玩意儿，厂商更首先从最受大众欢迎的足球游戏着手，接着再开发出其他如桌上型或RPG类的游戏，从目前厂商新作及续作不断推出的情况来看，可见这一招也取得成功了。

街机与家用机共建互动世界

不过玩磁卡的风气到底可以维持多久呢？就算如何受欢迎，热潮也总会有退下来的一天，或者要挽救街机未来将会出现的颓势，现在是时候再一次与家用游戏机进行联动了。但这次并不是DC时代靠记忆卡来互换资料，而是通过目前发达的网络，让身处家中的玩家可以与游戏机中心的人进行对战。



ARUZE曾提出跨媒体式的网络对战。

事实上较早之前已有ARUZE提出了能同时让家用机、街机及电脑进行网络对战的提案，但问题是要想使这三者互通，必须先解决的最基本的问题就是硬件的互换性。正如玩家所知，目前有不少街机其实已在使用家用机作为基板，只要主机厂商与街机游戏商达成共识，要实行起来其实并不困难。况且到时候带着一张记忆卡便能随时以个人身份与别人在网络上对战，从这个层面上看，自然比网络游戏在街机或家用机上单向发展更为有利。

把《WCCF》改成家用版，再与街机进行网络联动对战相信一样会受欢迎。

对战类游戏最适合用来打通界限。

就算像《WCCF》这样需要玩卡片的游戏，笔者也觉得只要厂商有心，还是有在家中实现的可能。而且这种类型的游戏已经不是处于试验阶段了，而是有实际成绩的，一旦在家用机上推出该类型的游戏，玩家玩过之后会感觉自己并非一时兴起而去选择这种类型的游戏的，而是长玩长有，该周边又可兼顾多款游戏，玩家要到街机上玩获取新卡，然后便能带回家中与别人进行网上对战，这的确不失为一个互相开拓游戏市场的新方法。

结语

虽然不少游戏厂仍然觉得网络游戏在家用机上的发展还是来得太早，然而网络游戏是未来游戏发展的大方向却已是不争的事实，随着科技的发达，现在连一般的小学生与老奶奶都懂得上网，网络游戏的跟近其实就是现在。既然在技术上已经能够做到，那又何必要故意将之压后呢？街机或是家用机市场在未来要想得到更好的发展，便需要发挥彼此的优势，然后互补不足，这才是正确的发展之路。

太郎天地

游戏犯罪问题升级，责任由谁来负？

电视游戏是一种以提供给大众娱乐为目的的媒介，为的是让大家能够在平常枯燥无味的生活中，寻求一种现实中未必可以享受到的刺激。

暴力游戏的众矢之的

对于玩电视游戏应抱着一种什么样的态度呢？这可能是一个很有趣的问题，毕竟它只是一种娱乐，所以有人会觉得不要抱着太认真的态度，但所谓的认真其实只是在看事物观点与角度方面的问题。例如执着地去发掘游戏内所有的隐藏秘密，以致于玩得非常透切，那就是一种认真的态度。但是若把游戏中所体验到的东西与现实世界的生活产生了混淆，那就不是认真了，而是不能把自己处理的事情系统地区分开来。

《GTA》为游戏界制造了许多问题。

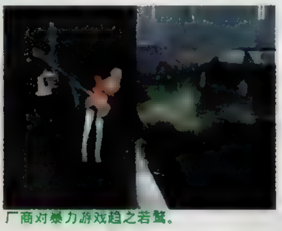
美国厂商的游戏一向有严重暴力问题。

以前笔者曾经撰写过一篇关于游戏的暴力问题，强烈指责某些游戏厂商将一些禁忌的内容放在游戏之中。其中"《GRAND THEFT AUTO（横行霸道）》系列"更是众矢之的，游戏本身充满了犯罪气息，并可让玩家将种种罪行在游戏中实现。本来如果大家只视之为游戏倒也不是什么问题，然而在游戏软件管理力度松散的情况下，却可能引发出许多的问题，尤其是青少年因模仿游戏中的内容，而进行犯罪的问题越来越多，实在到了不得不正视的地步。

GTA是罪恶的根源？

伴随着每一个财政年度的结束，就到了游戏界发表成绩单的时候，而近年来"《横向霸道》系列"往往能成为全年软件销量冠军，像《GTA3》和《GTA VICE CITY》每集都能卖出超过1000万套，这项成绩是大家有目共睹的，可是它所带来的负面问题却不是大家可以视而不见的。自从《GTA3》推出以后，有关它所引起的犯罪问题就无时无刻不在发生，例如少年跑去偷车，甚至模仿游戏中的内容去杀人。而声称要控告该公司的人也接踵而来，因为游戏中还涉及到了种族歧视等问题。

游戏越暴力却越多人玩。


厂商对暴力游戏趋之若骛。

但正是因为越告越旺，《GTA》已经成为了游戏界的一种风潮，所以它的续作也成为了许多游戏迷期待的作品。而其中更大的问题是别的厂商看见《GTA》的成功，便有意效仿，希望能取得与之接近的软件销售成绩，于是那些古灵精怪的杀人游戏便出完一款又一款，越暴力就越多人玩，越违背道德就越受欢迎，目前这种歪风在美国蔓延的速度实在惊人。

主机厂商被控告也有说法

对于始作俑者的ROCK STAR，更是将《GTA》视为会生金蛋的鸡，不仅要开发续集，更进一步想把这股精神"发扬光大"，推出更多类似有背常理的作品。较早之前，就有一位英国的17岁青年因为玩了该厂商的游戏《MAN HUNT》而杀害了自己14岁的朋友。受害者的家人更向制造PS2的SCE提出控诉，要求赔偿5000万英镑。

连主机厂商也要为别人的游戏制品负责。

暴力游戏成为厂商的摇钱树。

其实在这些罪案发生后，大家是否应该检讨事件的成因呢？或者说生产主机的SCE的确需要负一点责任，那就是SONY并没有好好地监管与之签约的第三方厂商的游戏制品，但为了利益，SCE最后会选择叫ROCK STAR不要推出像《GTA》或《MAN HUNT》这样的游戏吗？还是宁愿相信游戏推出后不会有事故发生，甚至就算被控告，也可以利用法律条款的漏洞来为自己开脱呢？

事实上，SCE为了令《GTA》这个充满争议的作品成为PS2的独占游戏，不惜与ROCK STAR签下合约。显然易见，厂商早已知道这类游戏是存在一定的问题的，但为了主机销量能够提升，厂商也只好"没了良心"，试图用钱来掩盖一切。

父母多关心子女，就可减少他们接触不良物品的机会。

父母责无旁贷

当然主机厂商需要负责，而生产相关游戏的厂商就更是责无旁贷了，世界上有那么多不同的游戏题材，为何一定要选择这些会令人发指，使人走入歪道的游戏呢？为了赚钱的话，相信赚到钱的人至少应该受到了良心的谴责吧。笔者认为不应该将那款游戏以未成年人不得接触为理由而搪塞过去，没有种子是不会发芽的，没有这种游戏出现的话，自然也少了一次令人误入歧途的机会。

至于那些青少年的父母，也应该要检讨一下，自己是否真的为子女提供了一个良好的成长环境了呢？很多父母都会将所有的教育问题推给学校，到出事时便会将责任推在学校身上，认为学校没有教好自己的孩子，但这些父母却不知道自身才是子女成长时最重要的伙伴，他们才是带给子女正确价值观的典范。如果父母与子女之间有良好的沟通及相互关怀的行动，子女自然不会接触到一些不应接触到的东西（这里并不仅仅指电视游戏，而是包括任何不良的东西），就算孩子真的接触到，父母本身只要好好地教育下一代，子女就会懂得明辨是非，知道什么是可为的，什么是不可为的，不要等到出了事就找一个替罪羊，其实问题可能就是出在自己身上。

缺乏有效的监管机制

有时笔者看见一些有关青少年犯罪的新闻，总是觉得那些人并不是不懂得分辨是非，这或许就是现代教育中的最大遗憾，把鼓励孩子上学只是当作一种为了获得知识而采取的手段，却没有把作为人的最基本的是非对错观念好好地传播给孩子，结果这一代的青少年纵有优秀的成绩，却对于什么应该做，什么不应该做产生了错误的理解。

知识本来是一代一代传下去的，由继承者再创造出新的知识，令知识的范畴越来越广，可是现今的教育制度，却使得大家对于道德的观念越来越模糊，这一代已经出现了问题，更难以期待下一代会有所好转，所以父母是时候该警觉一下了，聆听并关心子女的心声是相当重要的，只为他们提供物质享受，到头来出了事就已经太迟了，要知道金钱也补偿不了失去骨肉的悲痛。

政府对于游戏产品的监管缺乏力度。

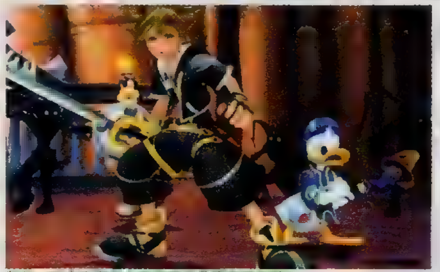
在游戏中杀人令人产生错误理解。

其实目前各国政府对于监管电视游戏所专门订立的条例的确不足，结果导致青少年可以很轻易地接触到超越他们可理解范围的讯息，并让青少年把这类讯息视为通过正当化渠道而获得的。这个问题在美国就比较严重，尽管游戏软件有年龄评级，可是有多少商人真的会遵守法例呢？再加上美国不同的州在法例上也有不同，于是就衍生出来了更多的问题。

不要迷失自我

其实大家都知道问题出在什么地方，只是没有去选择应该怎样解决，笔者觉得禁止这些存在有问题的游戏可能会是最佳的方法。而笔者也特别佩服像任天堂这样的厂商，用"出污泥而不染"来形容它是再贴切不过的了，要知道任天堂赚的金钱是众多游戏厂商之冠，而更难得的是赚得"干净"。

笔者虽然只是一本游戏杂志的编辑，或许在工作上未能达到"导人向善"的目标，但至少不希望自己会"引人犯罪"，希望本刊的读者都能在一种快乐而健康的环境下成长，玩游戏是应该的，但不要因太执着而迷失自我。


制作一些令大家开心的游戏不是更有意义吗？

世界足球胜利十一人8

KONAMI　SPT

PS2

总分 36

猫部

除了开场画面之外，本作《WE8》绝对可以给人一种全新的感觉。全新的介面、激增至135支的职业球队、大幅改良的Master League系统，以及与前作不同手感的操作，差点令笔者以为这是全新系列的足球游戏。尤其是在实名俱乐部方面，看见开发小组是用心去交涉了一番的。笔者从WE FANS的角度来看，已经感到相当满意了！当然游戏还有进一步提升的空间，因此不给满分，让最后1分留待《WE9》去夺取吧。

SEED

本来对《WE8》有很大的期待，但玩过后又没有发现什么太大的惊喜，可能是自己的期望过高了吧！除了加入数十支新球队外，新作在各方面都有不少改变。首先是画面变漂亮了！球员的动作也比以往任何一作都要丰富。不过跑动起来总是让人觉得有点怪怪的，带球时也有点不流畅的感觉，幸好这些小毛病对游戏整体的影响并算不大，但新导入的传球系统相信就需要玩家多花点时间去适应了。

Minamoto

最著名的足球游戏系列的最新一代，内容当然有不少改进的地方，首先是加入了好几个欧洲主要国家的联赛，当然一切有关资料全部与现实情况相符。此外，球员的动作更加逼真，训练模式也比以往更为充实，不过操作方式却大致跟以前一样，相信一直玩该系列的朋友很容易上手。值得一赞是MASTER LEAGUE内加入了球员能力将随年龄成长而衰退的要素，使该游戏的SLG味道增添了不少。

Dr.Game

《WE》系列堪称是目前最出色的足球游戏系列，而本次这个最新作也没有令到Fans们失望，虽然整体来说改良的地方不算太多，但均是针对玩家的要求而作出的，实在是十分亲切；另外游戏的育成要素也明显地加强了不少，也满足了一些喜欢玩《育成球会》的玩家，要玩足球游戏的话，绝对不作他想。

迷惑星人 恐慌制造者

CAPCOM　ACT　7140日元

© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED

PS2

总分 28

电玩太郎

一款很难令人联想到是出自CAPCOM的作品，游戏画面笔走偏锋，对许多追求画面素质的玩家来说，可能在心中已经扣了分数。不过本作品的题材的确是相当新鲜的，主角是一位喜欢作弄人类的外星人，它可以化身成不同的人用怪异的行为去激怒人群，然后在转角处变成其他角色逃避，的确是有别于其他动作游戏的玩法。该游戏的系统单纯明快，游戏的刺激性与自由度也都相当高，但也有需要动脑筋的地方，是款颇有深度的作品。

苍刃

以种种奇怪的道具来作弄地球人为题材的游戏，从某程度上看，可以说这是一款很有特色的游戏。系统简单，容易上手，在开始游戏时还会有各种详细的操作说明，令玩家更容易掌握游戏的基本玩法。游戏途中还可以化身成为其他角色，在他人毫无防备的情况下进行突袭。整体而言，作为动作游戏它也许算是颇为爽快的，但笔者个人却不太喜欢这类作品了。

猫部

题材颇为奇特的动作游戏，玩家身份是一名外星人，通过戏弄人类而累积足够分数已达到过关的目的。作弄人类的方法很简单，基本上只要借助变身能力便已经足够了，成功做出“连续戏弄”的话会取得更高的奖分。作品本身的自由度非常高，从而可使玩家享受到一定的爽快感与刺激感，可惜即使各STAGE各有不同的特征，以同样的作弄方法也可顺利过关，显得单调了一些，而视角位置却略有问题。

Dr.Game

以创意而论是个十分出色的作品，而且角色的造型也极具个性，是个近期少见的杰出动作游戏，尤其是模仿《BIOHAZARD》的版面更是叫人忍俊不禁，可惜的是恶作剧的种类不够多，很快便令人失去新鲜感，而且视点方面有时也很难捉摸，希望在续集中能有所改善。

MICHIGAN

SPIKE　8月5日　AVG　1人　7140日元

PS2

总分 27

SEED

一款以摄影师的工作为游戏题材的游戏，再加一些神秘的悬疑要素，令人觉得本作品的新鲜感十足。游戏的玩法主要是以拍摄周围的人物和景物为主，所以对操作的要求并不高，很适合一些喜爱摄影的玩家。至于故事主要是以一件悬案为中心，玩家为了追查幕后的首脑而挺身冒险。游戏体现出来的恐怖感觉很不错，隐藏要素也相当丰富，喜欢这种类型游戏的朋友不妨一试。

小志幽凉

一款玩家以摄影师身份，跟女性新闻报导员一起调查怪异事件的AVG。以题材来说，玩家是从第一人称视角去观看事件的，并发出一些指示让报导员去做。由于玩家只能做出指示的关系，往往不能如心中所想的那样顺利地展开行动，尤其是在战斗场面中，会出现意想不到的结果。虽然游戏的难度不算高，不过其中存在有不少的分岐，提高了耐玩度。但当开始熟悉游戏后却可能会感到过程流于单调，另外此作的意识也似乎有点问题。

Minamoto

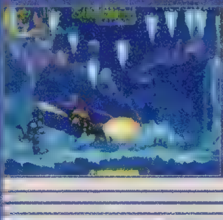
一款另类题材的恐怖AVG游戏，玩家在游戏里扮演一名摄影师，需要引导女记者追查连续发生的奇怪事件。作品独特之处是玩家必须凭借拍摄事物来发展故事，对象、摄影角度等均会使剧情产生变化，虽然这个过程未必明显看得出，不过结局却有各种各样的变化。整体的解迷性和游戏性皆相当丰富，尤其是那种特别的恐怖感觉是在其他同类型游戏中无法体验得到的，笔者只觉得故事性还有待提高。

苍刃

一款以拍摄恐怖新闻为题材的AVG作品，游戏过程中由玩家扮演摄影师，只能看或作出指示，而不能亲自参与行动。除了追查新闻的线索以外，《MICHIGAN》还加入了家用游戏软件中一直被拒之门外的色情与不道得行为的成分，让成年玩家有了更多的选择，以增加游戏中的要素——收视率。游戏的内容虽然颇为丰富，不过是否有“挂羊头卖狗肉”的感觉，就因人而异了。

洛克人 能量战士

CAPCOM　FTG



© CAPCOM CO., LTD. 2004 ALL RIGHTS RESERVED

PS2

总分 24

猫部

移植自两款90年代的街机版本洛克人游戏，主要的对手是不同的BOSS，游戏保持该系列一贯高难度的水平，玩家要记住BOSS们不同的走位与特性，才可以击倒敌人过关。虽然登场的BOSS多达30个以上，不过由于没有特别追加的要素，使游戏的可玩性大减。按游戏的定位来说，只能以怀旧游戏来看待。如果是喜欢该系列作品的朋友，以低廉的价钱购入尚可一试，否则不玩也没太大的损失。

苍刃

近期的“《洛克人》系列”作品，都与一直以来的正统“《ROCKMAN》系列”大有分别，不仅脱离了原作的平面ACT风格，而且近期的洛克人游戏还甚至变成以指令进行操作的类型。本作是一款可让玩家使用洛克人挑战历代BOSS的作品，简言之，可以说是款《洛克人》的BOSS大杂烩式对战游戏。在近年来罕有平面动作游戏问世的市场大环境下，这款游戏虽然只可与BOSS对决，不过也算是难能可贵的了。

小志幽凉

将过去曾在街机上登场的两款《洛克人》放在一起重新推出的作品，由于是街机作品的关系，所以删除了BOSS战前战斗部分的舞台，变成只跟BOSS战斗的游戏，对于追求高难度动作游戏的玩家可能会失望。虽然画面不算差，但始终是过去的作品，即使收录了两款作品也会让玩家感到游戏性不足。不过幸好游戏价格不算高，如果是“《洛克人》系列”的支持者还是值得买来收藏的。

Dr.Game

以对战形式来进行的《ROCKMAN》系列作品算是相当罕有，这个游戏其实是收录了两个街机的旧作，以3000日元的售价而论十分抵玩，可是游戏的质素却只是一般，撇除了洛克人等角色之后，只是两个非常普通的旧式平面格斗游戏，最气人的是进入后竟然无法回到游戏选择画面，必须常常RESET！

总分：金强劲推介 36–40　银强劲推介 32–35　铜强劲推介 28–31

流行之神 警视厅 怪异事件档案

■日本一 SOFTWARE ■8月5日
■AVG ■1人玩 ■[illegible]日元

PS2 总分 **28**

© 2004 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.

电玩太郎

近年来动作冒险游戏充斥市场，原因是玩该类型游戏玩家的投入度很高，再加上又可凭借强烈的映像冲击力来吸引普通消费者的注意力。相反对于静态的冒险游戏日益减少，最常见的也只是以恋爱游戏的形式登场。笔者对此类游戏一向是比较头痛的，原因是欠缺变化的画面很容易令我产生睡意。这款作品正是其中之一，但其实它也有一些与众不同的系统，就是当作出决择时会消耗点数，这一系统设计的确值得一赞。

小志幽凉

以一些古老传说和科学无法解释的现象作为题材的文字式恐怖 AVG 游戏。首先该游戏以一种较为阴暗的画面来表达显得颇有气氛，而且故事中提到的东西也会有让玩家继续追看下去的兴趣，根据玩家的选择会使故事发展成科学性或超自然现象两种，还有通过点数才能选择的决定性选项等，在沿用 AVG 游戏一贯的表现手法之余，还能设计出突显此作特色的崭新系统，如果阁下懂得日文而喜欢此类型游戏的话，绝对要试一试啊！

Minamoto

基本上属于一款常见的文字AVG游戏，玩家身份是一位新刑事，需要经过调查来收集事件的关键字句，继而通过推理找出一切事件的真相。该作品特别的地方是故事方面，调查的事件全是有关日本传说中的鬼怪，其中牵涉到人际关系上的内容，非常有趣味性。假如各位玩家的日语能力到达一定的水平，相信必定会被本作的故事吸引住。相反，看不懂的话自然难以领会游戏的魅力了。

苍刃

由玩家扮演一名探员，调查并推理一些发生在城市内的奇怪事件。遇上分支时，不同的选择所消耗的点数也会有所不同。游戏中设有详尽的资料说明，让玩家能够更容易地明白故事的来龙去脉。随着故事的发展，通过收集得到的资料，来推断奇怪事件的真相。在《镰鼬之夜2》后，已经很久没有遇上同类作品了，如不介意该游戏的文字量多的话，不妨一试。

最游记 RELOAD GUNLOCK

■BANDAI ■[illegible] ■FTG
■1人玩 ■7140日元

PS2 总分 **24**

©峰仓かずや／一迅社、テレビ东京、电通、ぴえろ
2004©BANDAI 2004

电玩太郎

近年来，BANDAI 将不少改编自同名动漫画的作品制作成格斗游戏，可是以这款《最游记》为例，最令人感觉失望！像同厂推出的《火影忍者》那样还有本身独特的系统，可是这款作品却和一般的格斗游戏没有分别，角色的动作表现尚可，但是内容过于简单，只是不断以连打按键来出招，在难度偏低的情况下，也使得再挑战的欲望会减弱。当然对于喜欢该漫画的人或是不精于玩格斗游戏的人来说，本游戏可作休闲之用。

猫部

人气动漫画被 3D 格斗游戏化。玩家可以挑选不同的角色进行对战，而且还会有大量的角色在游戏中登场，当攻击棒储满就可以使出超必杀技。由于是FANS向游戏，因此操作比较简单，就算是连打也可以使出指定的必杀技，对于格斗游戏初心者来说也可以轻易上手。而利用卡通渲染技术制作的 3D 人物也突显出了本作的特色。可是对于真正的格斗迷，对玩这种小儿科的作品可能未必感到满足。

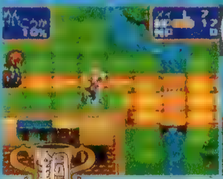
Minamoto

取材自人气动画《最游记 RELOAD》的格斗类型游戏，至于内容是什么大家其实都可以预计到，那群原著中的角色均会逐一登场，各自可施展特定的必杀攻击技将对手打败。换言之，玩法与常见的同类型作品大同小异。该作品的优点是忠于原著，各角色皆可表现出独特的个性，缺点是太容易玩了，基本上以简单的连打出招就已可发动强力的攻击技，那一方先使出绝招便可取胜，严重缺乏对战的平衡性。

Dr.Game

过去"最游记"也曾推出过不少游戏，可是却总是毁多于誉，而本次这个游戏也不能脱离这个宿命，虽然造型和角色的招式极富原作风格，可惜缺乏故事性，而且操作过于简单，几乎重复使用同一招便可爆机，毫无挑战性可言，相信只有系列的忠实 Fans 才会感到满意。

光明力量 黑暗之龙复活



GBA 总分 **29**

电玩太郎

《光明力量》是 SEGA 在 MD 时代的其中一款最受欢迎的 SRPG，出色的故事剧情及战略性，还有不俗的画面，都使它能成为厂商旗下一个受欢迎的游戏系列的原因。本次 GBA 版是在移植的基础上再加入了新元素，游戏以第一代为主干，还追加 3 位新的角色，他们各有拥有独特的能力，令游戏的趣味性进一步提升。相信不是当年SEGA支持者的人都未必会玩过这款游戏，现在终于是时候去体验了，而曾玩过旧作的人也值得重温一下。

苍刃

1992 年 SEGA 名作 SLG 的重新制作版，游戏中不少角色还加入了新的能力，系统也引入了其他的新元素。游戏整体难度不算太高，但战斗部分却设有特殊战利品，只要达成特定条件，就可以取得强力的道具，令游戏依然保持着 SLG 应有的挑战性。游戏过程中可加入的同伴角色多达 30 名以上，故事剧情也值得嘉许。不过画面的风格与目前的同类型作品相差甚远，是否能够接受只可说因人而异了。

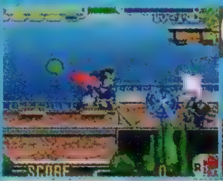
小志幽凉

MD 上的 SLG 名作再一次在GBA上复活，游戏故事、画面和系统仍然沿用旧作，不过却加入了大量新元素，如同伴、卡片等，在原有系统下也能让人感觉到与过去的作品的差别之处。不论是战斗，还是战略运用都比较简单的该游戏，适合一些 SLG 的初学者玩。此作本身独特的人设和大量的同伴，以及令人回味的故事正是当年大受欢迎的原因，如果是在当年没有玩过MD版的话，现在的确是可以一试的。

SEED

经典名作再次复活，实在令人十分怀念。虽然说是老作品，但游戏性仍然十分高，而且还加入了新的卡片要素，无论有没有玩过前作都一定要试一试这款传说中的经典作品。不过对比起游戏的战略性，笔者认为此作的故事更能给人留下深刻的印象，虽然同伴人数众多，但每一位角色都独具个性，令玩家想一玩再玩，爱不释手！

SD 高达力量



GBA 总分 **25**

电玩太郎

将《SD GUNDAM》以《FINAL FIGHT》的玩法推出，虽然说不上很新鲜，但由于近期很少有这种类型的作品，对于不求复杂，只求爽快的玩家来说，这是一个相当不错的选择。游戏的关卡数量异常丰富，画面表现也尚属合格，已基本达到了动作游戏的最低要求。在游戏中，虽然有 3 种不同能力的高达可供选用，可是彼此间的差异却并不明显，这一点就让人感觉有些可惜了，小朋友会较为适合该游戏。

猫部

很久没有玩过这类简单又原始的横向动作游戏了，操纵着高达以流畅的动作将所有敌人击破。玩家可以选择不同的高达出战，各有不同的特性，但一直玩下去却会觉得分别不太大。虽然如此，充满怀旧感觉的本作往往能够勾起玩家小时候打机的回忆。此作对于那些画面要求高、讲求故事性的玩家来说似乎有点不合适，只推荐给小朋友或是想怀旧的朋友。

Minamoto

以最近热播的动画《SD 高达力量》为题材的横卷轴动作游戏，玩法与以前的《FINAL FIGHT》很相似，玩家首先要从 3 种类型的高达中选择其一来进行游戏，其中包括有万能型、近距离型、远距离型，然而实际用起来的分别不大。攻击方法主要是拳、脚和必杀技，但是面对死了又再次出现的大群喽罗敌人，难免觉得沉闷了一些，再加上效果音乐很单调，整体游戏的吸引力自然大打折扣。

SEED

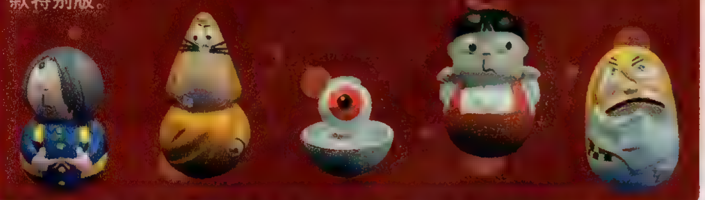
很传统的动作游戏，笔者在超任时代已不记得玩过多少类似的游戏了。在游戏中，可让玩家选择的高达共有 3 类，玩家需要运用它们的攻击特性来对付敌人，但实际上，真正需要灵活运用的地方并不多，可见该游戏的平衡度有一定问题。而游戏的难度也不算高，玩家只要进行连打就可以将敌人击倒，而且连续技也很轻易地就能使出，很适合年龄较小的玩家玩。

总分：金强劲推介 36–40 银强劲推介 32–35 铜强劲推介 28–31

Text : Dr.Game Design : SL

鬼太郎 陶瓷不倒翁迷你模型

造形滑稽的Q版陶瓷鬼太郎，全套共5款，每盒内有2款，另备有1款特别版。



迪士尼 Kyorome Collection扭蛋

全套6款的迪士尼角色扭蛋，登场角色包括小木偶、爱丽丝、美人鱼、米老鼠和唐老鸭，每当转动头部眼睛便会动。

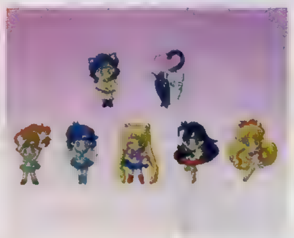
东芝 Entertainment Gals Collection扭蛋

以3款PC游戏的女主角作为主题的扭蛋，全套共有6款，每款的造型均与设定十分接近。

口袋妖怪 滚动人型扭蛋

骑在精灵球或水球上的口袋妖怪扭蛋，全套共6款，采用了皮卡秋、露莉莉、球海狮等造型较为可爱的角色。

美少女战士



磁石贴扭蛋

全套7款的美少女战士磁石贴，收录了5名主角和LUNA，以及两头小猫每款的造型均非常可爱。

面包超人

磁石贴扭蛋 29

面包超人的磁石贴扭蛋已推出至第29弹了，本次共有10款不同的角色，包括咖喱包超人、银色包及唇膏小姐等较少登场的角色。

STEAM BOY

• • Mini Figure Selection

高约3cm的STEAM BOY樽盖公仔，全套共15款，均以银色为主色，特别版则是Iron Hand和彩色的Flying Machine。

★★ 本月发售 ★★ CHORO Q 一览：

日产 X-TRAIL

CROWN 警车

三菱PAJERO Evolution 2004 Dakar Rally

Q Shop 限定 本田S800 Sunday Racer Ver.

Q Shop 限定 SILVIA 1800 LS-X

本田 SUPER CUB 邮政局 Ver.

玩具总动员 Full Face人形

会左摇右摆的Full Face人形第5弹，本次的主角是《玩具总动员》系列”中的6位主要角色，造型十分神似，最适合作为摆设之用。

机动战士高达景品～HEAD-TYPE SPEAKER

仿照高达头部制作的扬声器，只需把高达头部的两侧揭开，插上电器或其他音响器材，便会成为扬声器，分为彩色和透明两种。

M.D.ONE Series～STEAM BOY

全彩色的STEAM BOY迷你模型，全套共有6款，以电影中的登场角色及机械为主题，每款均十分逼真。

迪士尼角色扭蛋 KINGDOM POLE 3

可组合的迪士尼最新扭蛋，全套共8款，既可组合成为图腾状的摆设，又可串上附送的链子成为钥匙扣，一物二用。

哈罗 04 Summer Collection

[illegible]

Red Magic

我出生的街道～三丁目 快乐的上学路

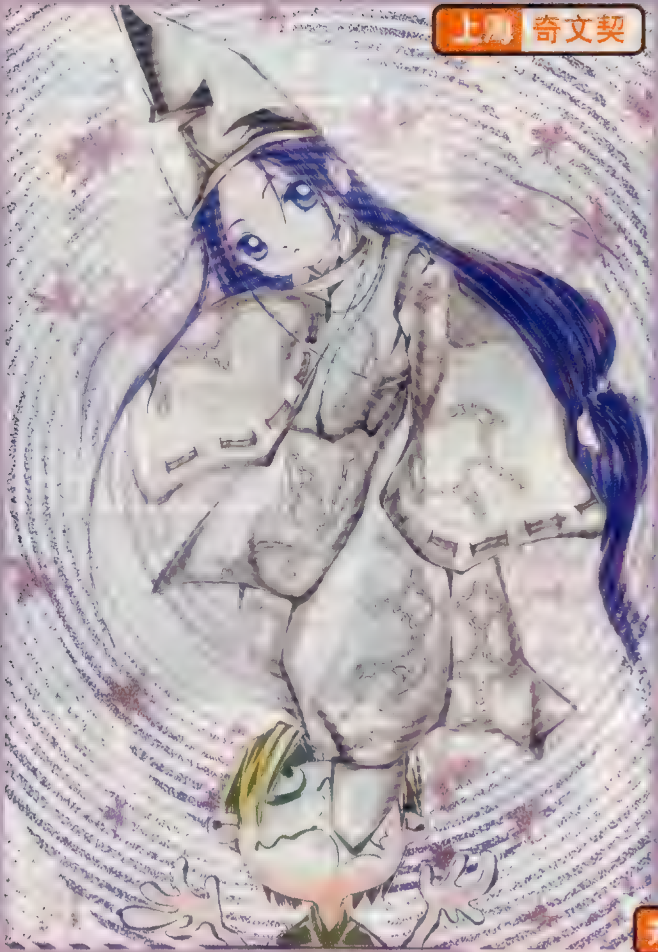
[illegible]

Blythe 迷你洋娃娃

[illegible]

NYANKO BURGER

[illegible]



上海 奇文契

◀《棋魂》的同人作品。看起来有点loli的佐为，踩在近藤的脸上。前者竟无视后者痛苦的表情，一脸若无其事的样子。生动搞笑的人物加上简洁的配色，可谓不错的作品。不过作为底纹的紫色同心圆与其他色彩叠加后，使整体色彩稍显混乱，算是美中不足的小问题。

◀ 对美少女恋爱游戏颇为拿手的孙溪玩友本期为我们带来了《秋之回忆(Memomries Off)》里的黑须彼方。画面整体色调清新明快，前景主体人物和摩托车配色淡雅柔和，与作为背景的绿色森林和蓝色天空非常协调地融为一体，透出丝丝清爽气息。炎炎夏日里欣赏这样的作品，似乎真的有防暑降温的功效呢！

武汉 孙溪

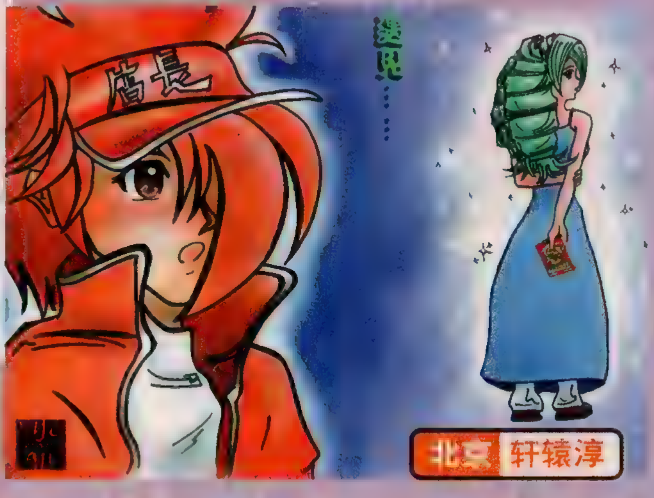
南京 酸草莓

▲出自《OUR SHOP》御用画师酸草莓玩友之手的《DQ5》同人作品。构图、配色等就不用说了，作品对鸟山明独特画风的再现，已经让编辑部两位DQ Fan赞不绝口。佳作！

郑州 Toriamos

▲双子座黄金圣斗士SAGA在Toriamos玩友眼中真的是魅力无穷。这次这幅作品，线条自然流畅，明暗关系层次分明，再加上精心刻画的人物眼神，整体效果让人眼前一亮。

▼ 久违的轩辕淳玩友这次给我们带来的竟然是……店长与樱子(汗)，作品的名字是"遇见"。店长为什么会流露出画面上那种充满期待的眼神呢？是因为遇见樱子，还是因为遇见她手中那套《纸片马里奥RPG》，看来只有问店长本人才能知道答案啊！



北京 轩辕淳

6B画廊中，"明智左马介"素描稿的作者K'—C请注意：按照你提供的地址寄发的稿费逾期未领已退回，请速与本刊编辑部联系，以便补发稿费！

本期OUR SHOP我们又有新的尝试，而且小编队伍也将会有新鲜血液加入，New Characters，到底是什么样子呢？

有意于向"G画廊"投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm × 270mm以内。来稿请寄"广东省深圳市34－007信箱(邮政编码:518034)"，注意在信封上标明"G画廊"收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱"GAME-KJF@vip.163.com"。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

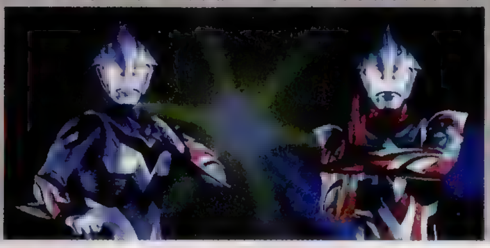
对于稿费发放，如果您持有招行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

南京 酸草莓
OUR SHOP
NEW CHARACTERS
NO.11
SEED昨晚加班做攻略，熬夜到早上，他回宿舍的时候，我刚醒来，现在他应该在睡觉吧！
大家看到SEED了吗？
第二天早上
奇怪，电童哪儿去了？
电童早上去医院了，应该是病了吧。这两天他翻译《WE8》球员名单，累得不轻。
看来，是需要加新小编了啊！
于是……
快看《GAME科技风》杂志招新编辑呢！
店长，这个是今天来面试的人员名单，共54人！
呵呵，不知道能够通过那4个STAGE的能有几个！
STAGE 1
游戏基本知识测试
大家答完后将试卷放在这里即可！
不是吧，这题答得也太离谱了吧？
问题15：你最喜欢的游戏是？
偶是一个标准的格斗游戏迷。3D格斗方面，相对于SNK的《街霸》，我更喜欢CAPCOM的《KOF》系列；2D格斗我最喜欢NAMCO的《VR战士》系列，尤其喜欢用那位穿丁字裤的老者
不合格
STAGE 1
35人通过
STAGE 2
日文能力测试
8年です。（8年了）
あなたはゲームを始めて何年になりますか？（请问你接触电视游戏几年了？）
一定是在问游龄，活活！
プレイステーション2が発売されて何年になるか分かりますか？（请问PS2主机诞生几年了？）
14年でしょうか……（14年……了）
雕虫小技还想蒙骗我，你以为我会问所有人同样的问题吗？对不起了！
OUT
STAGE 2
20人通过

STAGE 3
游戏基本能力测试
本关各位可以选择自己最擅长的游戏类型，
为公平起见，我们会提供该类型最新或最奇的一款作品，用来测试你对该类型游戏的掌握。
哈哈！我最喜欢STG，刚出的《宇宙巡航机V》我都背得滚瓜烂熟了！既然是用最新的游戏来测试，相信一定就是这款了，这关稳过啊！
呵呵，机厅里所有的FTG我都玩过，我就不信这个能难倒我！
……STG组的测试用游戏是著名的《特训》，又名"是男人挺过30秒"。每人一次机会，挺不过1分钟者一律OUT！
FTG组的测试用游戏是最新的《VR战士 最终调整版》……
不，不是吧，《特训》这个玩艺没法背版子啊！完了……
这个……这《VR战士 最终调整版》的街机版刚刚在日本推出啊，也太新了吧……
STAGE 3
10人通过
STAGE 4
游戏编辑素质测试
能够通过前3个STAGE，说明各位都算得上达人玩家了，但想要成为游戏杂志的小编，还需要通过下面的综合测试……
首先，我们会在各位在STAGE 3中选择的最擅长游戏类型中随机选择一款，作为本轮的测试游戏。你们需要做的就是……
在20个小时把该游戏玩熟并内写一篇10000字以上的攻略心得或者游戏研究出来。
10000
攻略心得？
10000字？
之所以称为综合测试，是因为这个测试不仅仅考察各位驾驭游戏的能力，对写作能力以及工作耐力和效率的检验才是重点！在STAGE 1试题中各位都透露了自己最喜欢游戏……
我们会在各位攻关测试用游戏过程中，强制提供你最喜欢游戏的音乐给你，以测试各位抵御干扰的能力！
姜，还是老的辣啊，除了店长，谁还能想出这么恐怖的测试方式啊？
STAGE 4测试开始5个小时后
店长，已经有三个应聘者弃权了。
呵呵，想成为游戏编辑，可不是容易的事呢！
STAGE 4测试开始10个小时后
又有两人宣布放弃了，剩下的五个有三个睡着了，用不用叫醒他们呢？
不用管他们，只要测试结束后，能拿出好东西就OK！
店长，坚持到最后的四个人里面，有两个人的文章合格，这是他们的资料以及文章。
终于，20个小时过去了。
他们人在哪儿呢？
我们在这里！
TO BE CONTINUED

奥特曼 NEXUS

《奥特曼 NEXUS》是日本“《超人》系列”的最新一辑，预定在今年10月2日开始在电视上播放，在宣传片段里登场的“NEXUS”被称为最强的超人，究竟他有多厉害，是否能够缔造出新“奥特曼”的历史，看来要等待日后公布了更多的消息后才能知道了，大家拭目以待吧！



幻星神 THE JUSTIRISERS

另一部即将在10月2日于日本电视上播出的特撮片集，现阶段公开的资料有限，暂时故事讲述战国时代期间，企图称霸宇宙的外星人“帝王哈迪斯”向地球进行侵略，幸好当时正义的拉撒星人——罗伦与地球力量“JUSTI POWER”合力将敌人封印。来到现今世界，经过数百年的岁月后“帝王哈迪斯”竟然复活了，与此同时，三名普通人被选定为“JUSTI POWER”的继承者，他们以“JUSTIRISER”的姿态与邪恶的外星人对抗，最后能否成功地将“帝王哈迪斯”消灭呢！？

神无月之巫女

STAFF

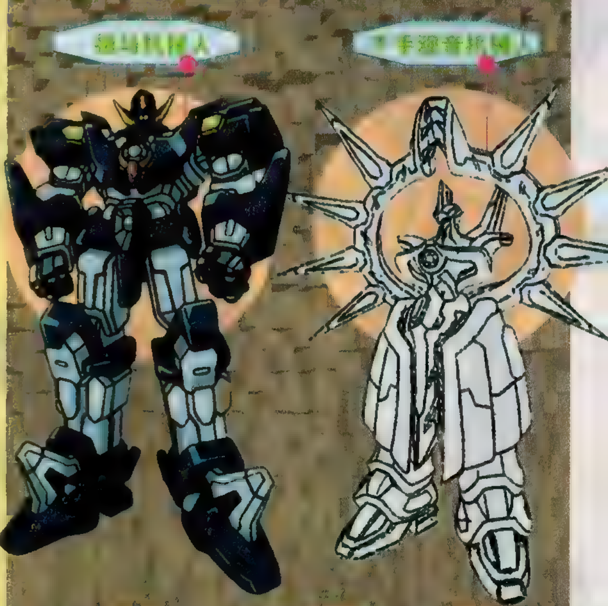
原作 介错　监督. 柳泽テツヤ　系列构成·剧本 植竹须美男
剧本：花田十辉　人物设计·总作画监督：藤井まき　机械设计：村田护郎

作品简介

人气漫画家介错先生的作品接二连三地被动画化，例如早前的《钢铁天使》及《圆盘皇女》等，而目前介错先生在《月刊少年ACE》上连载的漫画《神无月之巫女》也决定制成电视动画，预计在今年秋季开始播放。新作的舞台是大自然围绕的学校“私立乙橘学园”，作品内会出现充满传奇色彩的巨大机械人，不过介错先生笔下的美少女们当然吸引力更大。

故事概要

主人公是一位胆小的平凡女高校生来栖川姬子，她有两名感情要好的朋友，动静皆宜、才貌双全的学园偶像姬宫千歌音，以及笨拙但诚实的学园男偶像大神相马。其后在姬子16岁生日的那天，她的胸口忽然间出现一个“太阳”斑纹，过了不久，姬子与千歌音受到神秘刺客的袭击，危急之际姬子身上发出奇怪光芒令异形刺客消失……某一天，学园受到“千手观音机械人”的攻击，姬子、千歌音、相马被卷入事件中，本次危急时发生异变的是相马，他召唤出一部巨大机械人把敌人击退，究竟姬子与相马的不可思议力量从何而来的呢？



机动战士高达SEED 命运

STAFF
策划：SUNRISE
原作：矢立肇／富野由悠季
监督：福田己津央
系列构成：两泽千晶
人物设计：平井久司
机械设计：大河原邦男／山根公利／藤冈建机
美术监督：池田繁美
音响监督：藤野贞义
PRODUCER：竹田青滋（每日放送）／佐藤弘幸（SUNRISE）
制作：每日放送／SUNRISE

TV版动画《机动战士高达SEED》在日本播放终结一年后，该系列的续篇将会在今年10月播出。作品监督仍是福田己津央先生，人物设计是平井久司先生，而MS设计则是广大机动战士迷熟悉的大河原邦男先生。目前，有关续篇作品已公开的资料中，包含了数部"扎夫特军"开发的"高达"，它们大多数具有变型或合体的构造，比起前作的机体，还拥有更加特殊的能力。此外，同样令人注目的是扎夫特军后期主力MS"渣古"，对于机动战士FAN来说，渣古的魅力绝不比高达逊色，而新登场的渣古属于泛用性的机体，可对应各种各样的装备。至于另一方面地球联邦军的MS目前没有资料公布，唯有等待将来再作后续报导，这次先为读者介绍已公开的机体。

↙扎夫特军在缔结JUNIUS条约后，他们已着手开发第二代的新MS机种，X56S IMPULSE GUNDAM就是ZGMF系列5机中的其一。在联邦军特殊部队潜入亚蒙尼温时，几部新开发的MS被强行抢走，只有ZGMF-X56S IMPULSE GUNDAM幸免于难，其驾驶者就是本作的主人公飞鸟真。缔结JUNIUS条约后，核能引擎被禁止使用，目前大多数采用远距离供应能源的"迪里安光束送电系统"，这是一种利用无线电从远处供应能量的装置。换句话说，只要有母舰存在，MS便拥有用不完的能源。这部机体内藏有一部被称为"核战机"的可变形战斗机。另外，5部新高达之中只有IMPULSE配备"SILHOUETTE SYSTEM"，能够根据战局状况而更换身上的武器装备。

ZGMF-X56S/β SWORD IMPULSE GUNDAM

←装备上SWORD SILHOUETTE的ZGMF-X56S IMPULSE，擅于近距离战，携带着两柄巨大的对舰刀，使用2刀流将敌机击坠。

→装备上BLAST SILHOUETTE的IMPULSE GUNDAM，重视远距离炮击的形态，背部有两台威力强劲的大炮。

ZGMF-X56S/γ BLAST IMPULSE GUNDAM

←IMPULSE装上FORCE SILHOUETTE的状态，是一种着重机动性的形态，以镭射枪和激光剑作为主要武器。"SILHOUETTE SYSTEM"不但改变了机体的能力，颜色也会根据装配的部件而出现变化，与前作《SEED》中的PS装甲不知是否有关联。

ZGMF-X56S/α FORCE IMPULSE GUNDAM

ZGMF-X56S IMPULSE GUNDAM

核战机

←ZGMF-X56S IMPULSE GUNDAM驾驶仓独立分出的战斗机形态。

FORCE SILHOUETTE

↗新开发的武装换装结构"SILHOUETTE SYSTEM"，而为了运送各武装部件，另一种传送系统同时也被开发出来，现阶段已知的SILHOUETTE包括"FORCE SILHOUETTE"、"SWORD SILHOUETTE"、"BLAST SILHOUETTE"等三种类。

ZGMF-X23S SABER GUNDAM

↑扎夫特军第二期开发的ZGMF-X系列的其中一部，可变换成战斗机型MA，能发挥出高机动性的战术。再者，X-23S的“2”是表示航空系的机体，“3”是它的开发号码，然而暂时未知其驾驶者的身份。

ZGMF-X24S CHAOS GUNDAM

↑扎夫特军第二期MS开发ZGMF-X系列的另一部，背部装上巨大的推进器，可以想像出它是属于强行突袭的类型。再者，X24S跟X23S一样，能够变形成为MA的姿态，驾驶者是联邦军的史汀・奥古尼。

ZGMF-X88S GAIA GUNDAM

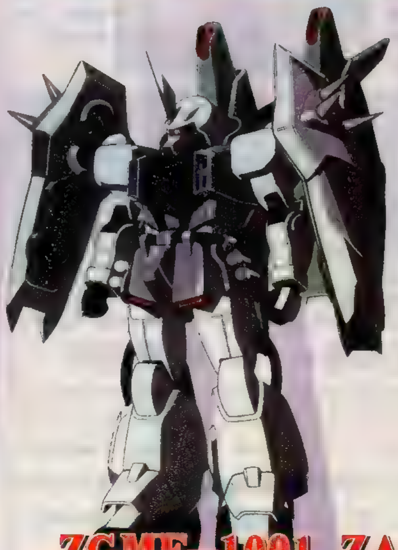
↑扎夫特军在第二期MS开发计划中，特意为地上格斗战而研制成的机体，型号上的“8”是指陆战4脚系机体，也就是说它可以转变为4脚兽型的MA，驾驶者是地球联邦军的史迪拉・露丝。

ZGMF-X31S ABYSS GUNDAM

↑扎夫特军开发的最新型MS之一，装备有光线兵器及长矛等对应不同战况的武器，还可变形为水中专用的MA，驾驶者是地球联邦军的欧罗・利达。

→扎夫特军于停战后开发的新世代MS，“New Millennium Series”的第1期类型，机体上可追加或更换各种武器装备，适合在任何战况中使用，扎夫特军后期主力的MS。

ZGMF-1000 ZAKU WARRIOR



←比ZAKU WARRIOR更优良的机种，主要由指挥官级别的人员驾驶，同样能够装备各种各样的武器，大部分会根据驾驶者的喜好而在机身上涂抹独特的颜色。

ZGMF-1001 ZAKU PHANTOM

读编G漫话

买了GC也没时间玩的店长的话

虽说是立秋了，但气温还是没有丝毫的变化，这让在开着空调的房间中呆管了的店长还是将大部分的业余时间仍然放在工作中。桌面上放着刚刚买回来的GC，可就是没有时间去玩。因为店长一旦坐在电脑前，就意味着有很多很多的事情需要处理，即使有喝口闲茶的时间，也会有人主动找上门来，为店长平添不少的烦恼……

写这样的开篇寄语可能对广大的读者来说是不公平的，因为读者买游戏杂志这样的娱乐性刊物，就是图个轻松与实用，没有人会听编辑在这里诉苦的。但店长是诚实的人，有什么就说什么，没有那么多的禁忌。如果有哪位读者心存抱怨的话，可以提意见过来，这样店长就会变得沉默一些了。

全国的大部分读者买到这期杂志的时候，想来已经快要开学了吧。重新回到那熟悉或完全陌生的环境中，你有什么打算呢？当然咯，店长与其他小编都仍然坚信着你热爱游戏的心不曾改变，在新学期里也一定可以交到志同道合的朋友，哈哈！记住，请不要在上课时翻开以上的内容，要是被老师发现的话，嘿嘿，店长就成了教导同学们玩物丧志的教唆犯了，罪过罪过……

参加8月A连环大奖抽选的读者比上两次少了一些，可能是因为天热的缘故吧，一些对抽奖兴趣不是太大的读者可能放弃了出门寄信的想法。但这也正好给了那些每期抽奖都积极参加的读者一个机会，证明了只要不懈地努力，总有扩大中奖几率的可能。上帝保佑8月A的PS2中奖者就是那位最努力同时也是最可爱的读者。店长还有理由相信，开学之后，也就是参加9月A抽奖的读者将非常多，竞争也会更加激烈！

可能有读者会问，你们的抽奖是怎样一个过程呢？是否公正呢？会不会有暗箱操作啊？店长可以在这里拍着胸脯表示，我们的抽奖是绝对公正的，而且与中奖读者确认身份之后，会在3个工作日内将全套PS2寄出。具体的抽奖过程如下图所示：

1.除店长之外的其他小编们与美编MM从集中起来的符合要求的信件箱中每人抽取一封。

2.由编辑部的主管姐姐将第一轮抽取出来的读者来信进行充分的"混合搅拌"(打乱前后顺序)。

3.最后店长出马，从第一轮抽取出来的读者来信中找到最后的中奖者！

4.又一台PS2套装即将寄到中奖者的手中。

接下来，店长要公布8月A的中奖者！

上海市虹口区东宝兴路×××弄 韩建东

店长の调查

1.如果杂志不附送CD或VCD的话，而改为附送等值的赠品，您认为可行吗？
2.您觉得杂志在内容方面还有什么不足之处，或是还应该增加哪方面的内容？
3.您近期比较期待哪几款游戏？请列举一下。

店长，你好！

我是KJF的死忠读者，从KJF诞生我就一直伴他成长。虽然也写过几次信，不过都石沉大海，但KJF的进步是值得肯定的，以下就谈谈我对KJF的看法：

1.KJF最大的特色就是其攻略，完整性和透彻性是其他同类杂志所无法比拟的，而且还时常有地图。虽然有些读者不习惯多期连载，但我认为想完整地了解一款游戏，特别是大作，一两期又怎能算彻底呢？况且草草收场的话还会使KJF失去特点。

2.没有广告。现在电视上有一个毛病，往往每一集电视剧中都要插播好几段广告，到底是看剧集还是看广告都让人分不清了，国内其他游戏杂志好像就继承了这个毛病，从一篇文章的开头至结尾，甚至中间都还加插了广告，太势利了！所以我要对KJF喊的口号是"没有广告！"

3.关于赠品的问题。不要只是海报啊，如果感觉不精美的话，还不如是当前热门大作的某个经典场面呢！CD与VCD的创意也不太好，送CD的话最好是把几款游戏中的片头曲与片尾曲，以及插曲放在一起，那样的收藏价值会更高。而不要一张CD专门是一款游戏中的那二三十首曲目，且大多只是纯音乐，这样的风格我不喜欢。

4.最不尽人意的还是错误较多，比如有些对应的机种、错别字啦，还有配图不清楚等都是问题。美编与文校都应该好好检讨一下。

5.关于游戏秘技和金手指。虽然KJF一再强调不提倡使用金手指，但对于像我一样没有多少时间但又急于通关的玩家来说还是很重要的。既然秘技都有了，又何必吝啬金手指呢？两者不是一个道理吗？

最后希望KJF保持风格，改进缺点，有改变才能进步啊！

一个关心KJF的人

店长与众编辑：

大家好！我是一名军人，当我未入伍时，就是一名游戏迷，直到现在我对游戏的兴趣都没有丝毫改变。我是在1997年由同学介绍开始阅读游戏杂志的，但给杂志社提笔写信还是第一次。此次是因为当我第一眼看到贵刊的时候就被贵刊的游戏攻略所吸引了，让我想起了当初和同学们一边看攻略一边游戏时的情景，真是感动啊……

好了，言归正传。看了贵刊的杂志后(8A那期)，我觉得贵刊还不够成熟，还有好多地方需要改进。在这里，我谈一谈我个人的几点看法：

1.游戏攻略是贵刊吸引我的原因之一，只是连续性令我郁闷，真希望贵刊能加以改进，能够一气呵成就好了。

2.硬件特稿非常不错，希望发扬广大！

3.送光盘很好，我个人也非常喜欢。但贵刊要考虑到众口难调的因素，光是一味的送光盘未免显得太单调了，应该适当的考虑送点别的东东。

4.纸张问题嘛，我个人感觉还不错。要我说，与其改进纸张质量还不如光盘和其他东东一起送的好，反正都是增加成本嘛！

5.应该增加几页，哪怕两三页的广告，就像其他杂志那样，登出各类主机、游戏以及周边的价格，以供读者在购买时作为参考。

好了，就不罗嗦了，以上是我个人的几点看法，由于是第一次写信，不知道该说些什么。不足之处还请店长和众编辑批评指正。本人希望能与店长及众编辑成为朋友。

最后，祝愿大家身体健康，工作顺利，杂志越办越好！

EVIL EYE

店长的集中回复

上面挑选出来的两封读者来信可以说在某些方面是比较矛盾的。就攻略的连载问题，店长与其他编辑已经在本栏目中声明了许多次，也对杂志的攻略内容进行了调整。一般来讲，像ACT或AVG类的游戏攻略，在《GAME科技风》的最新期上都是一次刊登出流程攻略的，可能会因为时间的问题而将一些隐藏要素与心得研究放在下一期杂志上。而像RPG、SLG类的游戏攻略，如需要介绍剧情的话，则可能会出现连载的问题，而相应的隐藏要素与心得研究也是同攻略的连载并行的，只要有新的资料我们都会在第一时间放上去。而这类攻略的连载最多不会超过4期，一般来讲，都是在3期之内全部连载完的。今后读者朋友们如果对杂志上的攻略连载问题提意见，请最好声明是哪款游戏的攻略进度不能够令你满意，这样就便于我们在今后的工作中对类似的游戏、类似的问题进行妥善的处理，我们的攻略质量就是要让所有的读者都满意！

关于广告方面的问题，基本上由于现在的广告量很低，我们只是隔期会刊登一些。对于那些游戏专卖店的广告，店长与其他编辑是比较反感的，因为国内同类杂志上有许多前车之鉴，大量的虚假广告利用价格手段欺诈读者，让读者花了钱还没有买到称心的商品，也间接地导致杂志的声誉下降，因此目前的

《GAME科技风》在广告问题上还是比较严谨的，并不希望给读者带来不必要的麻烦。而根据店长的实际消费经验，购买游戏机最好还是到当地的专卖店购买，这样一来可以对商品进行查验，二来出了问题也可以拿到以前购买该主机的专卖店里及时修理。邮购金额较高的商品时，选择邮购始终是有一定的风险的。

读者拉风堂征稿启示

凡是你认为属于自己的最难忘的一段游戏经历，都可以记录下来发给我们，字数在1000字以内，来信或发Email都没有问题。我们会给那些热情参与投稿的读者一些小小的奖励，并努力丰富"读编漫话"的可看性与趣味性！

热点天开眼

SQUARE ENIX业绩向好，它仍有带动主机走向的优势能力吗？

《钢之炼金术士》的大热为SQUARE ENIX带来了可观的收益。

最近部分的游戏厂商都公布了2004年第一季度的业绩报告，继SONY和任天堂后，其他的大厂如KOEI、KONAMI、SQUARE ENIX等也先后公布了第一季度的业绩报告。而其中SQUARE ENIX的表现令人相当满意，2004年4月至6月的连结业绩中，经常利益较往年同期高出7倍，为37亿日元，主要原因是因为去年10月在北美开始投入的网络游戏《FF XI》顺利地招揽到新会员，另外漫画《钢之炼金术师》也获得了极高评价，使其出版事业有很大的发展。正因为如此，所以即将到来的9月期间的连结经常利益预测也向上修正为原来的4倍，即38亿日元。

PSP上暂时只有影像作品《最终幻想 降临之子》。

今年SQUARE ENIX的业绩表现佳，是自与ENIX合并以来最为突出的一年，再加上快要推出的超大作《DQ Ⅷ》和《FF Ⅻ》，SQUARE ENIX的强势必定能保持下去。笔者一想到这里，就又回想起当年的SQUARE影响力之大在游戏界可以达到呼风唤雨的地步，在PS和SS的主机大战中，也正是因为SQUARE的加盟才使得PS的销量将SS的销量远远地抛在后面。而在最近，有消息指出SQUARE ENIX有意为未来的手掌机NDS制作《最终幻想》、《纱迦》、《前线任务》等颇有号召力的名作，而事实上现在已经肯定会有《半熟英雄》、《最终幻想 水晶编年史》、《圣剑传说》、《DQ怪物篇》等作品推出，但反观在PSP上仍然没有半款游戏公布(映像作品《最终幻想 降临之子》不计算在内)。由此看来，SQUARE ENIX真的对NDS非常有兴趣。

在PS2上，SQUARE ENIX有不少画面出色但内容有失水准的游戏。

话说回来，究竟现在的SQUARE ENIX是否仍有呼风唤雨的能力呢？曾经一度面临困境的它仍有这股魅力吗？站在笔者的立场来看，答案绝对是肯定的，而且更希望SQUARE ENIX对NDS抱有极大兴趣的消息属实。相信喜欢SQUARE这家厂商的玩家，也差不多是从超任时代已开始玩其作品的人吧，而事实放在眼前，超任时代的SQUARE出品的任何游戏都是相当受欢迎的，从而达到所向披靡的境界，从PS时代过度到PS2时代才开始进入低潮期，因强调游戏画面、CG动画的素质而失去了原有的游戏创意。如今NDS是一部以游戏性为卖点的主机，双画面和触摸式的屏幕设计能创造出全新类型的游戏，SQUARE ENIX在NDS上推出游戏时终于可以不用再顾虑游戏画面的重要性了，而是全情投入到发挥无限创意的工作中。能够再次出现超任时代SQUARE与ENIX素质的游戏，这必定是一众游戏玩家所期望的，所以笔者绝对支持SQUARE ENIX把精力集中在NDS上，这才是游戏迷的最大福气。

读者拉风堂

骨灰级PS2玩家的自述

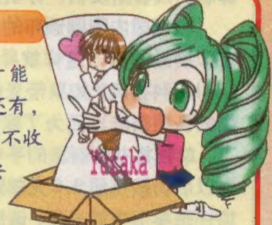
各位小编，大家好！

自我介绍就免了吧！我的游戏玩龄是15年！真实年龄就不用说了，省得引来大家一阵嘘声，记得PS2刚刚发售时，10000型在南京炒到8000多元一台，而国内有些地方还炒到了10000元以上，所以第一批"螃蟹"没敢吃。到了第二年，那天我记的很清楚——2001年2月14日（情人节），我花了3800元买了一台18000型PS2，我买的首张正版碟是《鬼武者》。于是行动开始了，我约了一个最好的朋友问他有没有约会，他说没有（其实我也知道他没有），然后我骗他到我家来打DC，一直打到过了晚上零点，我突然把PS2抱了出来，我记得他当时的表情是：手握着DC手柄呆住了……接下来我就带领着大家一起吃"螃蟹"了，要知道DC也是我带领着大家吃"螃蟹"的。正因为这样，我在朋友心目中很仁义，贵刊举办的连环大奖，我也参加了，我是想用自己的运气为一个朋友抽到一台PS2！希望你们祝我好运！

其实还有很多话，无奈我现在已经是工龄10年的上班一族了，也已经有八九年都没有写信了。我们的年代已经过去了，以后的游戏人应该都是八十、九十年代出生的人了，心中有些感慨还是留给自己说吧。

傅皓

樱子答疑



读者：假如我在某一期里面中了奖，那我怎样才能拿到奖品呢？怎么才能知道奖品几时送到呢？还有，你们在送奖品的过程中是否所有费用都一分钱都不收呢？最后再问一下有关游戏的问题（例如攻略要点或秘技）是否可以通过寄信来问？

樱子：要中奖的确不容易，但不参与却永远都中不了奖。假设你中奖了，我们会在抽奖当日寄信给你，当你收到信之后可按照要求与我们取得联系，我们在确认了中奖者的身份之后，就会将准备好的套装PS2（只要插上电源，放入游戏就可以玩了）在3个工作日之内寄出。整个过程中我们是分文不收的。当然，樱子在这里要说明一下，如果参加抽奖的读者有电话的话，最好在贴有印花的信封背面写上你的联系电话，这样就可以减少我们确认读者身份时需要寄信调查的这个环节了，也可以让中奖者早日领到PS2。最后，有关游戏的任何问题都可以寄信来问，不过周期要长一些。如果发电子邮件过来，可能会比较及时地得到我们的答复。当然了，小编们能力有限，不是所有的问题都可以回答得上，这一点还请心急的问问题的读者多多包涵。【题外话，比如店长最近就没玩什么游戏，太懒了！太失职了！（店长：女人就喜欢闹－－)】

读者：最近我有一个问题。你们出版的类似"DOA纪念写真套装"的特辑，在广告上并没有显示出价格，这样就使得一些当地无书和自己又没有条件通过电脑发电子邮件订购的读者买书无门，只能望着广告上的封面发呆……快想想办法解决啊！

樱子：太感动了！原来《GAME科技风》的精品特辑有这么多支持者啊！就这个问题，店长他们也经过了一番考虑。一般来讲，杂志上的广告打出去之后，距离该特辑的出版还是有一段时间的，也正因为如此，价格还不能完全确定下来。如果哪位读者看了内容介绍之后确定自己要购买该特辑的话，也可以通过写信的方式来订购，注意在信封上注明"订购×××"（×××为特辑的名称），还需要在信的内容中写清楚你的联系地址或电话，真实姓名以及订购的数量。当我们的特辑确定了价格后，将会寄信或打电话通知你汇款的。这个过程虽然麻烦了一点，但却可以保证条件有限的你一定能买到。为读者服务，是KJF员工不挂在嘴边，却记在心里的话。（店长：快鼓掌，好伟大的女领导人！啊，痛……）

印花B背面 | 印花A背面

#继筋肉人MASH之后，编辑部又来了一北京土著人，此君发型独特，长相比较凶悍。在数次问路的过程中，总用京腔说道：“兄弟，到×××怎么走？”说这话的时候再加上他那“邪恶”的笑容，往往会把被问到的路人甲乙丙丁吓得鸡飞狗跳，屁滚尿流！不过正常来说，此君的工作表现还是颇为积极的，而且还时不时有些突发奇想为杂志丰富了内容，是目前进步最快的小编！但一到了晚上，此君便暴露了本性，他与筋肉人MASH，甚至电童站在同一阵线上，在《CS》的世界中成为一名悍匪！由于最近的刻苦练习，距离习得“枪枪爆头”的神技已经不远了……另据他本人所说，自己酷爱高达，因此笔名也起作“红色角马”，造型乃一“枪手”，令店长不得不汗。

#樱子终于回国了！虽然下飞机的那天店长因为加班而没有亲自到机场去迎接，不过还是抽了一个周末的晚上与她见了一面。虽然她整体变化不大，但却剪短了头发。【店长：她在杂志上的造型是不是要改一改了呢？】由于见面那天天气闷热，于是就决定去海边吹吹风。令人万万想不到的是，在晚上也有那么多的市民倾巢而出般地涌向海边，看来大家都精力旺盛啊－－店长要是没事的话，宁愿去睡觉。在沙滩上走了10多分钟之后，店长才发现在夜晚的海滩上散步远远没有想像中那么浪漫，海水退潮时的腥味混合着已变成噪音的欢笑声，让人感觉实在不自在。好在小小的海浪拍打着岸边的声音还是那么的悦耳，让店长与樱子似乎都忘记了烦恼，于是喜欢用脚指头在沙滩上写字的店长展开了即兴创作，留下了“店长是伟人”的豪言壮语。不料一个大浪打来，不仅弄湿了店长的裤子，而且刚才的字迹也被海水无情地冲得一干二净了……

邮购声明

尊敬的读者朋友们，你们好！

根据国内刚刚颁布的邮购法规，凡是在书中夹带光盘的书刊一律不能按印刷品邮寄，这样就导致挂号邮费上升至8元，即原本每册9.8元的《GAME科技风》如果带光盘寄发的话，需要17.8元才能寄出（从5月A开始的各期杂志）。而为了保证您能及时收到书，我们迫不得已只好将光盘留下，单独将书寄到您的手中。我们对因此给您造成的不便深表歉意。如果您以后仍按每册9.8元邮购《GAME科技风》，我们只能将书寄给您。如果您还想要书中的光盘，请您以每册《GAME科技风》需17.8元的金额汇款。谢谢您的合作！

《GAME科技风》编辑部

邮购信息

目前还有少量的1月A、2月AB合刊、4月A、4月B、5月A、5月B、6月A、6月B、7月A、7月B、8月A、8月B和9月A可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。

目前《GAME科技风》1月B、3月A、3月B与《超级机器人大战 机体宝典》和《DOA写真纪念套装》已经全部售完，请勿再汇款购买。

连环大奖精彩不断

收集印花A部分

在本期《GAME科技风》9月B中，您可看到本页的左下角有一个印花标志。该标志将分为A和B两个部分。剪下A部分并在印花上标明的截止日期之前，将印花贴在信封背面上，寄到**深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034）**，就可以参加当期的PS2抽奖，每期一台。

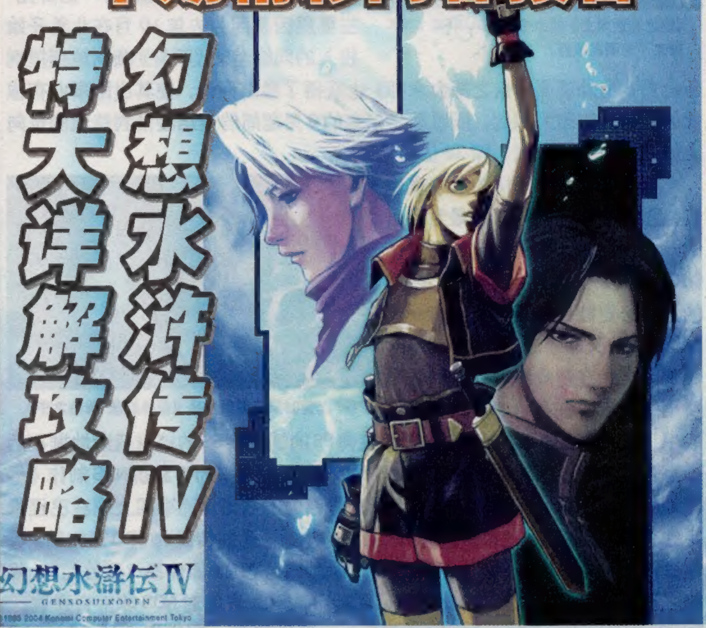
收集印花B部分

保留每期印花的B部分，直至收集齐7月A至12月B的合计12枚B部分印花，并在本刊规定的截止日期前寄到**深圳市34-007信箱 连环大奖组收（邮编518034）**，就能够参加抽选年末大奖！

9B 印花 A 部分
请于2004年9月30日前寄出，以邮戳为准，过期无效。

9B 印花 B 部分
请妥善保存，以便参加年终大奖的抽选。

下期精彩内容预告



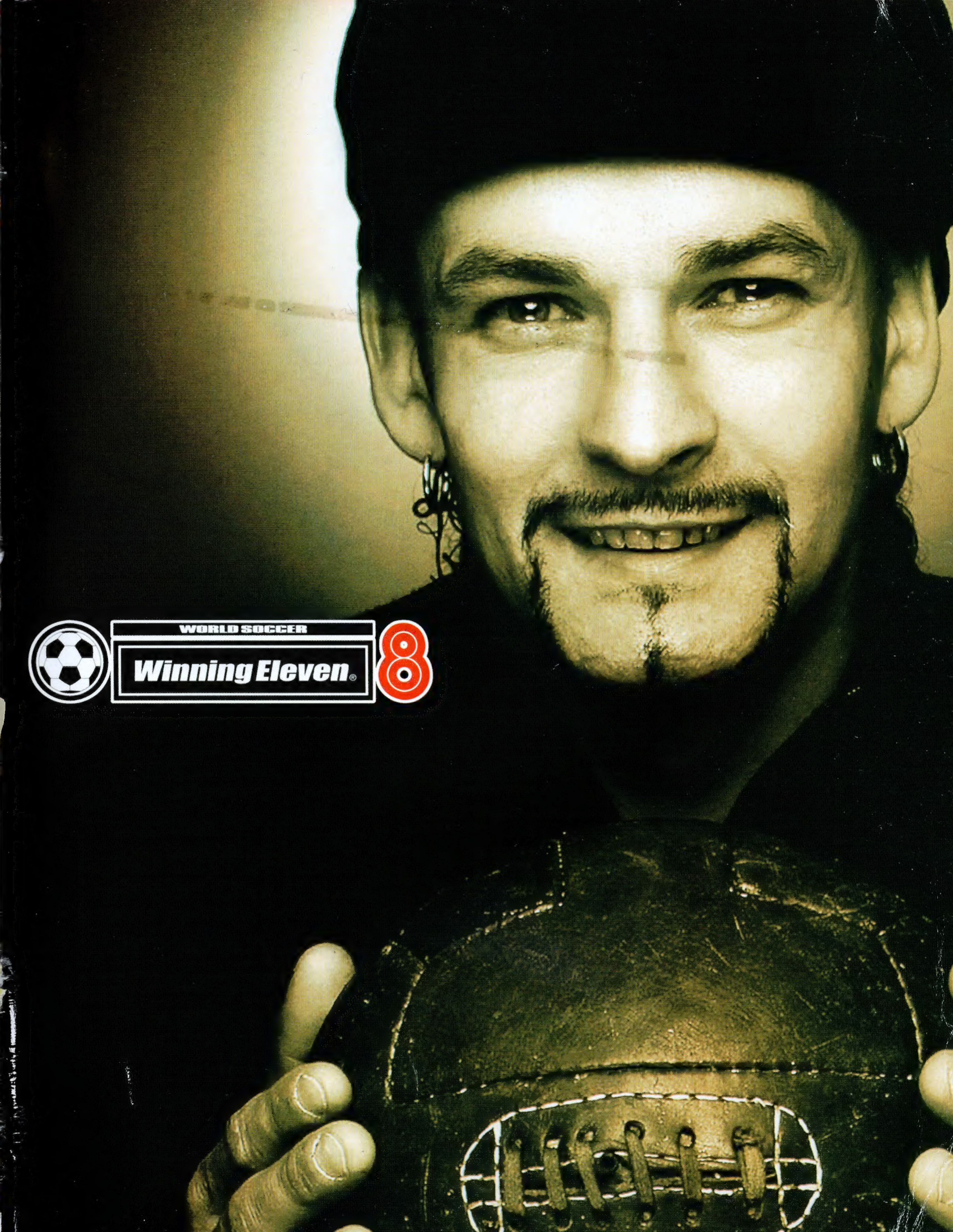
- ◇钢之炼金术师 梦之狂欢节对战指南
- ◇鬼魂力量 基础元素系统要点解析
- ◇VR战士 电脑世纪最强心得研究
- ◇召唤之夜 铸剑物语2完全攻略
- ◇传说的斯塔菲3隐藏要素大公开

9月7日上市！

独家赠品

捉猴卡通书写笔＋精美笔记本

图片仅供参考，赠品以实物为准。


WORLD SOCCER
Winning Eleven®
8

TVG 八月攻略第二击！

两大《洛克人》RPG劲作齐爆发

合拼完全攻略本

《洛克人X：指挥任务》

ROCKMAN X COMMAND MISSION

ロックマンエックス コマンドミッション

- 全地图详细攻略
- 全隐藏地区攻略
- 隐藏HYPER MODE取得方法
- 全探索队收集，突破无限之森
- 道具、FM合成、怪物图鉴

《洛克人EXE4.5：真实作战》

ROCKMAN EXE

ロックマンエグゼ4.5 リアルオペレーション

- 全地图公开
- 全芯片资料
- 详细攻略

劲送
洛克人系列
精选音乐CD 1 张
及
指令海报一张

8月下旬推出

密切留意 !!